Consolles Department®

VIA LORENTEGGIO,22 MI (SOTTO I PORTICI)

Tel.02/4229781 Fax 02/48300072

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

TELEFONA SUBITO PER AVERE LE ULTIME DISPONIBILITA' E TUTTE LE NOVITA'

MEGA DRIVE PAL
+ SONIC + CAVO RF + ALIM.+ PAD
FUNZIONANTE CON TUTTI I GIOCHI USA/EUROPA/JAPAN
(senza nessuna modifica o adattatore)
L. 289.000

MEGA DRIVE SCART
+ SONIC + SCART+ ALIM.+ PAD
L. 269.000

GIOCHI SEGA MEGA DRIVE:

AGASSI TENNIS	L.109.000
ALIEN III	L. 98.000
AMAZING TENNIS	L.119.000
AQUATIC GAMES	L. 89.000
BATTLETOADS	L.109.000
BULLS VS. BLAZERS	L.118.000
BULLS VS. LAKERS	L.118.000
CARMEN SAN DIEGO	L.118.000
CHESTER CHEETAH	L.129.000
CLUE	L.109.000
COOL SPOT	L. TEL.
CYBORG JUSTICE	L. 99.000
DOUBLE DRAGON III	L.109.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 98.000
EX-MUTANT	L. 79.000
FATAL FURY	L.129.000
F-15 STRIKE EAGLE II	L. TEL.
G-LOC	L. 99.000
HARD BALL III	L.129.000
HOME ALONE	L. 88.000
HUMANS	L.119.000
KING OF THE MONSTERS	L.109.000
LA SIRENETTA	L. 89.000
NBA ALL STAR CHAL.	L. 99.000
NINJA TURTLES	L.109.000
OUT OF THIS WORLD	L. TEL.
POWER ATHLETE/D.MOVES	L.116.000
RBI 93	L.109.000
SHADOW OF BEAST II	L.109.000
SONIC II	L.105.000
STREET OF RAGE II	L. TEL.
T-2 ARCADE GAME	L. 98.000
TAZ MANIA	L. 98.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 97.000

BAZOOKA MENACER PER MEGA DRIVE + 6 GIOCHI OPPURE T2 ARCADE A SOLE L.129.000

GIOCHI SNES:

ADAMS FAMILY II	L.126.000
AMAZING TENNIS	L.118.000
BATMAN RETURNS	L. TEL.
BATTLE GRAND PRIX	L.118.000
BEST OF THE BEST	L.128.000
BUBSY	L.138.000
CALIFORNIA GAMES II	L.128.000
CHUCK ROCK	L.118.000
DRAGON'S LAIR	L.118.000
FATAL FURY	L.138.000
HOME ALONE II	L.126.000
JAMES BOND JR.	L.126.000
JIMMY CONNORS TENNIS	L.126.000
KING OF THE MONSTERS	L.118.000
LETHAL WEAPON	L.128.000
LOST VIKING	L.124 .000
MICKEY'S MAGICAL Q.	L.135.500
NBA ALL STAR CHALL.	L.126.000
NINJA TURTLES IV	L.124.000
OUT OF THIS WORLD	L.119.000
PIT FIGHTER	L. 89.000
POWER MOVES	L.124.000
PRINCE OF PERSIA	L.126.000
ROAD RUNNER	L.136.000
ROCKEETER	L. 66.000
SHANGAI II	L.118.000
SIM EARTH	L.138.000
SUPER CASTELVANIA IV	L.128.000
SUPER STAR WARS	L.TEL.
SUPERVALIS IV	L.128.000
STAR FOX	L.138.000
STREET COMBAT	L.118.000
STREET FIGHTER II	L.156.000
TAZ MANIA	L.128.000
TERMINATOR	L.128.000
TKO BOXING	L.118.000
TOM & JERRY	L.128.000
TOYS	L.128.000
WAYNE'S WORLD	L.128.000
WOLF CHILD	L.128.000

SUPER NINTENDO: (DISPONIBILE VASTA GAMMA DI GIOCHI PER SUPER NINTENDO ITALIANO TRA CUI:)

CASTELVANIA IV	L.130.200
FINAL FIGHT	L.146.000
ROAD RUNNER	L.146.000
SIM CITY	L.108.900
SUPER MARIO KART	L.108.900
U.N. SQUADRON	L.146.000
WWF WRESTLINGMANIA	L.146.000
ZELDA III	L.108.900

SUPER NES
+ SCART + ALIM.+PAD
L. 280.000

GAME BOY ORIGINALE GIG
+ TETRIS + CAVO + CUFFIE + PILE
L. 156.500

SUPER NINTENDO GIG
ORIG. PAL COMPL.+ S.MARIO W.+
L. 364.500

CONSOLLES & ACCESSORIES:

MEGADRIVE scart	L 259.000
MEGADRIVE Pal	L.275.000
MEGADRIVE + Street Of RageII	L. TEL.
GAME GEAR+SONIC II	L.289.000
SNES+SMW/SCART/2PAD/ALI.	L.364.500
SUPERSCOPE + 6 Giochi SNes	L.129.000
NEW-->CONVERTER GEN/MD	L. 39.000
Convert. JAPAN/M.D.	L. 15.000
Convert. SNES/SFAM/SNIN	L. 39.000
Convert. SNES/SNINTENDO	L. 29.000
Master Gear Converter	L. 39.000
Lente + Luce Game Boy	L. 22.000
Lente Game Gear	L. 19.000
Joypad PRO II Mega Drive	L. 29.000
Ascii PAD SNES	L. 49.000
JB KING Super Joystick SNES	L. TEL.
Pad Originale GIG	L. 32.000
Super Joypad (Turbo+Slow) Snes	L. 39.000
Remote Contr. Micro Genius M.D.	L. 69.900
Alimentatore G/B Nuby	L. 20.000
Cavo Estens. Pad Snes (210cm.)	L. 19.000
Cavo Scart SNES	L. 29.900
Cavo Scart GIG SNintendo	L. 32.000

GAME GEAR Titoli a partire da L. 45.000 (novità a superprezzi:R.C.Grand Prix,Vampire Master, Talespin, Spiderman, Sirenetta)

GAME BOY Titoli a partire da L. 38.000 (novità:Tom&Gerry,Adv.IslandII,Roger Rab. , Bugs Bunny II,Robinhood, S.M. Land II,F-15)

SEGA CD: (USA Version-Disponibili molti titoli, ma per poco spazio Vi elenchiamo:)

BlackHole	L. 106.000
Chuck Rock	L. 109.000
Jaguar XJ220	L. 124.000
Prince of Persia	L. 109.000
Road Avenger	L. 99.000
Wonder Dog	L. 109.000
Wolf Child	L. 119.000

IN QUESTO NUMERO

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Marco Auletta * Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giovanni Papandrea, Marco Auletta, Maria Vilardo, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Riccardo Rossetti, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e

MA SEI SCEMO?

CERTO, NON VEDI CHE GIOCO COL COMPUTER?

Polemiche, polemiche e sempre polemiche. Non mi pare che il carrettino di legno con cui giocavano i nostri nonni creasse tante discussioni, però mi ricordo che già la Barbie, intorno agli anni '70 aveva destato molto scalpore perché, così dicevano alcuni psicologi, avrebbe per così dire "alterato" l'atteggiamento psicologico delle bambine nei confronti dell'essere donna. Il problema, a parer mio, sta da un'altra parte: quando qualcosa (e in questo caso si tratta di un gioco) comincia a diventare il "costume" di una generazione, allora psicologi e giornalisti si tuffano a pesce su quel qualcosa, certi che il pubblico li stia ad ascoltare. E così basta lanciare l'esca giusta perché questi pesci inizino ad abboccare, o, meglio, inizino a disquisire sulla natura dell'esca, senza rendersi conto che in effetti si tratta di un'esca e basta. Così è accaduto che qualche benpensante americano si sia messo a giocare con i paroloni e con l'epilessia di un ragazzino che ama i videogiochi tanto per avere il suo momento di notorietà: esca a quanto pare azzeccatissima, tanto da smuovere un così decantato telegiornale come quello di Rai 1 e, insieme a questo, tutte le testate quotidiane nazionali: un vero putiferio.
Personalmente ritengo che sia giusto analizzare la possibile influenza dei videogiochi sulla mente dei bambini, ma mi pare eccessivo demonizzare così tanto il semplice evolversi del concetto di "gioco". Ieri il carrettino si tirava col, filo, oggi lo si muove con joystick... e in più spara pure!
Ragazzi, credetemi, giocate pure in tutta tranquillità, ma, come vi dice la mamma quando mangiate il salame: "non esagerare, sennò ti vengono i brufoli e il mal di pancia!".

Buona giocata... ma senza esagerare!
Stefano Gallarini

Si ringraziano Joystick Fun, Console Generation e Pergioco di Milano per la gentile collaborazione a questo numero della rivista.

INDICE RECENSIONI

ATARI LYNX

GAME BOY

MEGA DRIVE

NES

SUPER NES/FAMICOM

Alessandra Gandolfi * Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

ABRUZZO:
AVEZZANO (AQ) - ESSEBI PRIMI SOGNI Via Dei Fiori 30
CHIETI SCALO (CH) - ROMANO ERNESTO Via Scaraviglia 37/9
PESCARA - DI MATTEO FRANCESCO Piazza Della Rinascita 23
PESCARA - ELETTRONICA ABRUZZESE Via L'Aquila 31/33
PESCARA - FERRI Via Tiburtina 91
TERAMO - TOYS Via Carlo Forti
CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - BEBILANDIA Prov.le Aversa Caivano
BENEVENTO - BUSINESS COMPUTER Corso Dante 43
CAVA D.TIRRENI (SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via XXV Luglio
MUGNANI (NA) - TRONY c/o C. Commerciale Mugnano
NAPOLI - CASA MIA Via Francesco Cilea 115
NAPOLI - GIOCA MONDO S. Cosimo Fuori Porta Nolana 44
NAPOLI - LEONETTI CIRO Via Roma 350/351
NAPOLI - ODORINO Largo Lala 25/26
NAPOLI - TROISE MARIO Via M. Piscicelli 11/25
NOCERA INF. (SA) - GBL Via Martinez Y Carrera 100
NOCERA INF.(SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via Atzori 121
NOLA (NA) - MAZZARELLA ANGELO c/o CIS (Isola 6, Blocco 2)
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
ZONA SOCCAVO (NA) - VESPOLI ANTONIO Via Epomeo 210/212
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
FIORENZUOLA D'ADDA (PC) - M.A.R.R. Via J. F. Kennedy 2/4
FORLI' - TUTTO PER IL BIMBO Via G. Regnoli 15
MODENA - ORSA MAGGIORE Viale D. Sport 50-C.C. "I PORTALI"
PARMA - DISNEYLAND Via M. D'Azeglio 23
PIACENZA - CASA DELLA BAMBOLA Via XX Settembre 88
PIACENZA - TRONY Via XX Settembre 67/69
REGGIO EMILIA - PETER PAN Via Em. S. Stefano 15/E
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - FOLLETTI E FATE Corso Italia 46-48
FRIULI:
TRIESTE - CON.GIO.CART Via Flavia 24-Via Giulia 7-Via Limitanea 2
TRIESTE - IRMA BUCHBINDER ORVISI Via Ponchielli 3
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28
LAZIO:
CIVITAVECCHIA (RM)-L'ANGOLO DEL COMPUTER V.Case Nuove 3
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - COMPUTER SHOP c/o Mercatone Zeta
RIETI - MINIMONDO Piazza Cavour 1
ROMA - BABY CENTER Via Ugo Ojetti 247
ROMA - CASA MIA Via Appia Nuova 146
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - CIMINI Via Prenestina 421/A
ROMA - GI.GI. WATCH ELETTRONIC Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93
ROMA - GIORNI GIOCATTOLI Via Marcantonio Colonna 34
ROMA - MESSAGGERIE MUSICALI Via Del Corso 122-123
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - ODIS Piazza Pontelungo 3 - S.M. Ausiliatrice 23
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni109/111
ROMA - RADIO VITTORIA Via L. Di Savoia 12
ROMA - R.C.E. Piazza dei Gerani 40
ROMA - STYL HOUSE 2000 Via P. Maffi 28-32
ROMA - VALCIM Viale B. Rizzieri 137
ROMA - VIDEO TAPE CENTER Via Tripolitana 191
VELLETRI (RM) - MASTROGIROLAMO Viale G. Oberdan 84
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/R
BUSALLA (GE) - ANEDDA MAURO Via C. Navona 8/A
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS Piazza De Ferrari 2
GENOVA - BABY LAND Via Colombo 58/R
GENOVA - IL BALILLA Via F. Aprile 112/R
GENOVA - LUCA Via Trento 85/Rosso
LA SPEZIA - COPPELLI LUCIANO & LUIGI Via Roma 20/22
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
VADO LIGURE (SV) - CUCCIOLO Via G. Ferraris 16
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - CALDARA ANGELO Viale Papa Giovanni 49
CASALPUSTERLENGO (MI) - CAMBIELLI ANGELO Via Marsala 35
CASSANO D'ADDA (MI) - GRAZZINI Piazzale Gobbetti C. C. Lagorà
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Roma 77
COMO - SCOTTI GIOCATTOLI Via B. Luini 5
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CORSICO (MI) - A.S.I. Via Italia 1(c/o Centro Comm. Rossi)
CREMONA - PRISMA Via Buoso Da Dovara 8
CREMONA - TRONY Via Verdi 2
GAMABARA (MN) - FER-GIOCHI Via Marmirolo 8
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
MILANO - FLOPPERIA Via Montenero 15
MILANO - GRAZZINI Via M. Macchi 29 -Via Pitagora 4 -V.le Romolo 9
MILANO - JOYSTICK FUN Via Lorenteggio 38
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - NEWEL Via Mac Mahon 75
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Vitruvio 43
MONZA (MI) - ELETTRONICA MONZESE Via A. Visconti 37
MONZA (MI) - HOBBY CENTER Via Pesa Del Lino 2
MORNAGO (VA) - VANONI FRANCO Via Stazione 14/18
ORZINUOVI (BS) - METALMARK Via Adua 36
PARABIAGO (MI) - DEMO GIOCATTOLI Largo S. Crispino 3
RHO (MI) - TRONY c/o C. Commerciale Rho Center
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
ROZZANO (MI) - TRONY c/o C. COMMERCIALE Il Fiordaliso
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - CERRI BATTISTA Piazza Perosi 10
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - FERRARI LUIGI Via M. Cabrini 44
TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - PENATI c/o Happening
VARESE - ELLEDUE Via S. Vito Silvestro 55
MARCHE:
CIVITANOVA MARCHE (MC) - BERDINI EZIO Via S. Pellico
FABRIANO (AN) - BARTOLOZZI Via Conce 16
FALCONARA MARITTIMA (AN) - IL GIOCATTOLO Via N.Bixio 67
FANO (PS) - FULIGNI GIOCHI Via Nolfi 1/A - Via Roma 39/B
MACERATA - TOM GIOCATTOLI Via F.lli Cioci 15
PASSO DI TREIA (MC) - VISSANI '90 Via S. Marco Vecchio 7/B
MOLISE:
CAMPOBASSO - GIOCHIAMO Via Principe di Piemonte 14
PIEMONTE:
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - TOY SERVICE ASTI Piazza L. Da Vinci 25
BIELLA (VC) - CENTROGIOCHI Via Torino 66
CASALE MONFERRATO (AL) - RIPOSIO GIOCHI Via Roma 181 - Largo Lanza 9
COSSATO (VC) - CENTROGIOCHI Via Marconi 13
CUNEO - BONDI Via Roma 50/A
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Corso Nizza 42
CUORGNE' (TO) - CERETTO & BERRA Via Torino 13
DOMODOSSOLA (NO) - BOLAMPERTI Via Giovanni XXIII 80

DUSINO S. MICHELE (AT) - GIOKATTOLO Corso Industria 30
IVREA (TO) - PAGLIUGHI Corso Vercelli 254
NOVARA - PENATI Via Mattei 29/31
PINEROLO (TO) - LA PALLA Via Silvio Pellico 20
RIVAROLO CANAVESE (TO) - PLASTICASA Corso Torino 132
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
SETTIMO TORINESE (TO) - TRONY c/o C. Commerciale Panorama
SUSA (TO) - SAYN GIOCHI Via Roma 53/57
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER Corso Francia 333/4
TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/B
TORINO - TG MARKET Via Sagra S. Michele 45
TORINO - TG MARKET 2 Via Andreis 1
TORINO - TOY SERVICE Via Perugia 31/32 - Via Tripoli 10/4
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERCELLI - STILE Via Marsala 25
PUGLIA:
BARI - REGNO DEI BIMBI Via Einaudi 17
BARI - VIDEOCLUB Corso V. Emanuele 170
BARI - WILLIAMS COMPUTER Viale U. D'Italia 79
BARLETTA - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
LECCE - VIDEOMANIA Viale Università 61
MOLFETTA (BA) - PARCO BIMBI Via XX Settembre 2
PUTIGNANO (BA) - PIZZUTILO LORENZO Via G. Verdi 2
TRANI (BA) - ELETTRONICA 2000 Via Amedeo 57
TRIGGIANO (BA) - BABY PARK Circonvallazione Sud Km 810,200
VALENZANO (BA) - NASCE E GIOCA Via Boito 12 A/B
REPUBBLICA DI SAN MARINO:
SERRAVALLE - ELECTRONICS Via V Febbraio
SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21
CAGLIARI - TRONY c/o C. Commerciale S. Gilla
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12
SICILIA:
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
MESSINA - PETER PAN Via XXVII Luglio 21
MISTERBIANCO (CT) - AMICO BABY S.S. 121 Al Km 4600
PALERMO - 2M Via Tommaso Natale 87/A
PALERMO - D'ALIA EUGENIO Via Emiro Giafar 36
PALERMO - ELEKTROMARKET LIVORSI Corso A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
TOSCANA:
AGLIANA (PT) - DUO TOYS Viale Della Libertà 53/55
AREZZO - BOBINI GIOCATTOLI Via L.B. Alberti 1/H
CAMAIORE (LU) - IN.CA.BA. Via Provinciale 241
FIRENZE - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via L. Marenzo 27/29
FIRENZE - PUNTO SOFT Via Torcicoda 1/R
FOLLONICA (GR) -TOTO E TATA Via Colombo 4
GROSSETO - ANREINI LORIS Via S. Martino 24
LIVORNO - MONDANELLI Via Ricasoli 52
LUCCA - MARCHI UFFICIO Via Delle Tagliate 598
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
PISTOIA - TUTTO BIMBI Galleria Nazionale 43
PONTE BUGGIANESE (PT) - DINI SHOPPING Via Buggianese 108
PONTEDERA (PI) - GHERA Via S. Faustino 47
PONTEDERA (PI) - NICCOLAIONI MAXISPORT Via Dante 11-13
PRATO (FI) - CAPECCHI GIOCATTOLI Via L. Muzzi 52
PRATO (FI) - TRONY Via G. Garibaldi 52
TRENTINO ALTO ADIGE:
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4

UMBRIA:
BASTIA UMBRA (PG) - CASA DEL GIOCATTOLO Viale Umbria
CITTA' DI CASTELLO (PG) - LIBRERIA D. MAESTRO Via Florido 16
FOLIGNO (PG - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
GUBBIO (PG) - MARIANI MARCELLO Viale della Vittorina
PERUGIA - MAGAZZINI P. Via Baglioni 17/29
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
S.SISTO (PG) - CIEM MINUTI Via Pievaiola 166
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONICS Via Morandi C.C.Fratta
VENETO:
BOARA PISANI (PD- PRISMA MERCATO Via Roma S.S. 1
BUSSOLENGO (VR) - TRONY Via Del Lavoro 43
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Borgo Treviso 150
LIDO DI VENEZIA (VE) - LIDO GIOCATTOLI Gran Viale 31
MARGHERA (VE) - SME Via Orsalo 5
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
MONTEBELLUNA (TV) - BAZAR MILANESE Piazza G. Marconi 14
PADOVA - CAV. FERRUCCIO TESTI Via Santa Lucia 13/23
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o CENTRO GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
THIENE (VI) - MAKRO Via Valposina 55
VERONA - LEONETTI FERNANDA Via Mantovana 2
VICENZA - TRONY Corso Palladio

QUALITA' LEADER GARANTITA

IN QUESTI NEGOZI L'INTERO ASSORTIMENTO E LA QUALITA' LEADER SONO GARANTITI!

L'ULTIMA STR

Lo sapevate che i videogiochi provocano epilessia, dissenteria, mononucleosi e la gotta? No? Evidentemente non leggete i giornali.
E non sapevate che i tronchetti della felicità nascondono al loro interno velenosissimi ragni e che Elvis Presley non è morto ma in realtà vive asserragliato in una villa alle Bermuda ed ha raggiunto il considerevole peso di 114 chili?
Sulle ultime due questioni in effetti non possiamo pronunciarci, ma, per quanto riguarda i videogiochi, possiamo (sempre che si riesca a resistere all'assedio dei monitor in redazione senza cadere in preda alle convulsioni) farci chiarire le idee da un esperto. E questa volta molto seriamente.

L'alchimia del falso scoop giornalistico richiede solitamente la presenza contemporanea di due elementi: una non-notizia e il desiderio, la volontà di "leggere" i fatti in modo volutamente distorto. Ecco così confezionato un "caso" eclatante, in grado di solleticare l'interesse dei mass-media, assai ricettivi di fronte a questioni che permettono il fiorire di pareri e commenti a sfondo moralistico.
Mi riferisco all'episodio che ha visto come involontari protagonisti i due giovani videogamer "vittime" di crisi epilettiche durante l'esercizio del loro hobby preferito, appunto il videogioco. Questa notizia ha fatto in breve tempo il giro delle principali testate giornalistiche del Paese ed ha pure trovato spazio nei telegiornali nazionali.
La rilevante risonanza di questa notizia ha fatto sì che il videogioco venisse immediatamente demonizzato, creando nei genitori dei videogiocatori fenomeni di apprensione con risultati facilmente prevedibili.
Nessuno, a quanto mi risulta, ha cercato di indagare il fenomeno dall'unico punto di vista in grado di chiarire una volta per tutte la dinamica degli eventi: quello scientifico.
A tal proposito ho contattato la dottoressa Cristiana Di Marco, che da anni si occupa di ricerca neurologica in campo epilettologico. Nel corso di un colloquio, che qui riportiamo, abbiamo cercato di chiarire, spero definitivamente, la situazione.
Vale la pena sottolineare che la dottoressa Di Marco collabora all'attività del Centro Regionale per l'Epilessia dell'Ospedale S. Paolo di Milano diretto dal Prof. Raffaele Canger, con il quale è coautrice del libro "In tema di epilettologia", ediz. Cyba Geigy, 1991, ed ha studiato con il Prof. Baulac presso l'Ospedale Salpetrière di Parigi. Attualmente è titolare di una borsa di studio conferita dalla regione Lombardia presso l'U.S.S.L. 14 di Merate (CO) ed è membro della Lega Italiana per la lotta all'Epilessia.
Ma veniamo all'intervista.

D: Dottoressa Di Marco, i mass-media si sono recentemente occupati del caso di due ragazzi che hanno manifestato crisi convulsive mentre stavano videogiocando, presentandolo nell'ottica del videogioco che causa l'epilessia. Ma è possibile che ciò possa realmente avvenire?
R: No, il videogioco non può in alcun modo causare crisi a chi non presenti già di per sé una forma di epilessia fotosensibile. All'interno delle classificazioni epilettologiche, si possono infatti individuare le cosiddette epilessie fotosensibili, cioè sensibili alle "stimolazioni luminose intermittenti" che possono indurre anomalie elettroencefalografiche specifiche, accompagnate eventualmente da un correlato clinico di mioclonie palpebrali, assenze e crisi tonicocloniche in casi estremi.
D: Quindi è la stimolazione luminosa intermittente a indurre la crisi?
R: Certo, le persone che soffrono di questo disturbo possono avere manifestazioni cliniche in situazioni di "stimolazione luminosa intermittente", e tra queste possiamo citare ad esempio i comuni televisori, soprattutto quelli in bianco e nero, le luci stroboscopiche delle discoteche e addirittura i viali alberati in cui la luce filtrata dai rami colpisce l'occhio ad intermittenza. Il videogioco rientra in questa categoria, ma, intendiamoci, non può assolutamente essere causa di epilessia fotosensibile, semmai può fungere da condizione stimolante per quelle persone che già soffrono di disturbi epilettici di natura fotosensibile.
D: Pare proprio che i videogiochi, in questa diatriba, non siano quindi più responsabili di quanto possa esserlo il guardare programmi televisivi o passare una serata in discoteca...
R: Certo, addirittura le frequenze di intermittenza in grado di scatenare la crisi variano moltissimo da caso a caso ed esistono casi documentati in cui nella persona insorgevano crisi miocloniche quando la stessa passava da una stanza poco illuminata ad una molto illuminata. In certi casi è possibile indurre le crisi semplicemente guardando una fonte luminosa e muovendo contemporaneamente una mano davanti agli occhi.
D: Vogliamo quindi porre la parola "Fine" a questo falso problema?
R: Certo, infatti all'interno del grande gruppo di persone che soffrono di epilessia, solo una piccola percentuale è sensibile alle stimolazioni luminose intermittenti e, a maggior ragione, mai nessuno fra le per-

sone che non soffrono di epilessia potrà mai avere crisi davanti a un videogioco.
D: Vogliamo concludere questa intervista con una nota lieta per quanti soffrono di questo disturbo e magari sono videogiocatori accaniti?
R: Occorre debellare i pregiudizi legati a chi soffre di epilessia e soprattutto affermare che di epilessia si può guarire mediante adeguati trattamenti farmacologici.

Nel ringraziare la dottoressa Di Marco per la preziosa collaborazione, vorrei concludere evidenziando un fatto importante. La crescente diffusione dei videogiochi negli ultimi anni può di fatto portare alla luce un maggior numero di casi legati all'epilessia fotosensibile, ma questo è da attribuire appunto al numero di videogiocatori in costante aumento che va ad aumentare il campione statistico a livello di potenziali soggetti epilettici. Resta da dire che, se io fossi un genitore, preferirei scoprire l'epilessia di mio figlio davanti a un monitor piuttosto che alla guida di un autoveicolo in autostrada.
Per quanto concerne i massmedia, devo dedurre che l'inveterata abitudine della caccia alle streghe non è ancora morta. E che valenza educativa può avere un articolo dai toni scandalistici che travisa addirittura la realtà? Che favore viene reso ai lettori quando si inculca terrore in modo aprioristico e senza alcuna evidenza tangibile?
Con la sua consueta sagacia Bertrand Russell ebbe una volta a dire: "Le streghe hanno smesso di esistere quando la gente ha smesso di bruciarle."
Press fire to continue.

Dott. Luigi Colombo, psicologo.

UN'ANTEPRIMA PARTICOLARMENTE SPECIALE

Perché questo titolo così anomalmente enfatico?Per tre ottimi motivi.I) E' la prima volta nella storia di Consolemania che redigiamo un'anteprima su un videogioco per Neo Geo;
II) perché quest'articolo rappresenta il secondo, rarissimo appuntamento con le mie rifles-

sioni videoludiche e, al ritmo di uno ogni dieci numeri circa, leggerete il prossimo più o meno nell'aprile del '94 (aspetta e spera... NdAlex);
III) perché trattasi di un'anteprima, ma non solo di quello; di logorroiche considerazioni sui beat 'em up, ma non solo di quelle; di riflessioni e previsioni per il futuro, ma non solo di quelle.
Fine dell'introduzione.
L'anteprima in questione è costituita dalla versione su cartuccia (dato che quella arcade potreste già averla giocata) dell'ultimissimo picchiaduro per il mostro nero della SNK: il famigerato seguito di World Heroes, primo esperimento

della Alpha Denshi nel genere videoludico più inflazionato sul Neo Geo.
World Heroes II si presenta come nuovo componente della squadra dei 100 Mega Shock, che vanta successoni del calibro di Art of Fighting o Fatal Fury II, e mi sa che sarà davvero dura riuscire a batterli. Quelli della Denshi, comunque, ce la stanno mettendo proprio tutta, e ben quattordici lottatori contemporaneamente selezionabili rappresentano già a priori un record mondiale nella storia dei picchiaduro.
Se ciò non dovesse farvi sbavare abbastanza, considerate che, oltre alle normali arene di gioco, se ne aggiungeranno anche di truccate in maniera micidiale (come nell'episodio precedente): bombe, corde elettrificate, pareti non proprio lisce, dovrebbero fornirvi un'idea ben approssimata.
Che dire? Dalle foto la grafica sembra ottima, una versione leggermente migliorata dell'episodio precedente, ma gli sfondi

non hanno tutto quelle sfumature che hanno fatto di Fatal Fury II un capolavoro artistico.
Naturalmente, chi vivrà, vedrà. A noi non resta che aspettare quale altro picchiaduro (magari Art of Fighting II) uscirà adesso, mentre il Neo Geo rischia di affogare nei beat 'em up, e diviene sempre più difficile trovare qualcosa di originale in questo campo.
Certo è che la giocabilità e l'immediatezza vengono sempre meno: è ormai del tutto precipitata in un buco nero l'interazione istantanea di giochi come il vecchio ma mitico IK+ (International Karate plus, per i non computermaniaci) e, alla mossa collegata a un movimento immediato e sicuro, si sostituiscono sempre più tecniche collegate a contorte e complicate sequenze di movimenti. Si può dire che la complessità subentra alla semplicità, e la spettacolarità delle

mosse a quella interazione più verace e realistica, quasi fisicamente tangibile dei vecchi picchiaduro. Il beat 'em up, nel genere videoludico, rappresenta uno sfogo di tensione incomparabile e, da questo punto di vista, ben venga. Ma perché non fare uno scambio costruttivo con qualche altra console e portare una ventata di nuovi argomenti sul nostro beneamato Neo Geo?
A me non dispiacerebbe per niente. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

CI SIETE CASCATI, EH?

Il titolo è solo un tentativo di sdrammatizzare un po' la situazione: nel numero scorso di Consolemania, per un banale errore di impaginazione (non rilevato nella correzione delle bozze), la cartina relativa al Secondo Salone dell'Infanzia è finita nell'articolo riguardante l'Abacus.
Desideriamo quindi scusarci per l'equivoco specialmente con tutti i lettori che, per visitare l'Abacus, si sono recati finp a Lacchiarella.

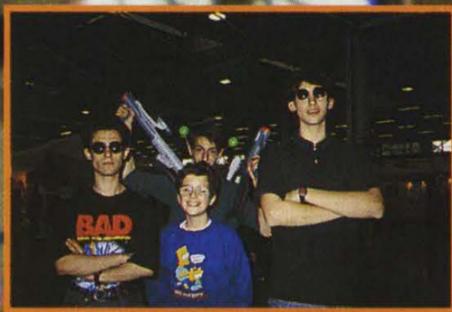
Alex

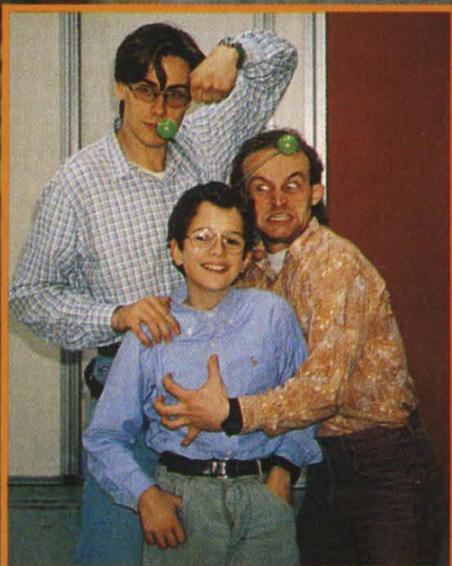
MA QUANTI SPL

Come vi avevamo annunciato sullo scorso numero, abbiamo partecipato in qualità di espositori al secondo Salone dell'Infanzia, tenutosi alla fiera di Milano Lacchiarella nell'ultima settimana di aprile. Anche quest'anno non è mancato l'interesse verso questa manifestazione, che ha attirato centinaia di famiglie con i rispettivi bambini, e anche un nutrito esercito di gente "più grande", ma che si sente giovane dentro. Stand appariscenti, a volte anche fantasiosamente colorati, hanno tenuto occupati i piccoli visitatori, che si sono dilettati tra Ghisalandia (dove un esercito di vigili insegnava ai bambini i rudimenti del codice stradale), teatri più o meno improvvisati, materassoni per capriole e, naturalmente, i videogiochi del nostro stand (un Amiga, un PC su cui girava l'educativo Adì, un Megadrive, un Super Famicom -Street Fighter II il titolo più richiesto-, e un Nintendo NES), e naturalmente le altre decine di espositori che variavano dal campo editoriale a quello didattico, passando naturalmente per i giocattoli e lo sport. Non sono mancati gli usuali scherzi ai visitatori e neppure gli episodi ilari (come i patetici tentativi di qualche redattore di cuccare TUTTE le standiste della fiera, risoltisi comunque in una serie incommensurabile di due di picche), ma per tutto questo vi rimando alle didascalie delle foto, dato che un'immagine vale quanto mille parole.

Paolone

E CONSOLEMANIA INCONTRA BIM BUM BAM!!!

Guardate un po' qua chi c'è... Nientemeno che Manuela! Ebbene sì, anche se mancava Uan, io, Jack e Dave non potevamo certo farci "sfuggire" l'occasione per una foto con la nostra showgirl prediletta, e così eccoci qua con colei che, ogni giorno, deve portare avanti la trasmissione che più abbiamo amato nella nostra infanzia... Com'è Manuela dal vivo? Beh, che è carina si vede anche in fotografia, ma noi vi assicuriamo che è anche simpaticissima, proprio come in tivù!

Da sinistra: Stefano, Gillo/Luke, Andrea

Dai, Gillo, vieni a fare una foto con noi... L'ULTIMA!!!

Uno degli sport più emozionanti di tutta la manifestazione: "il tiro alla Barbie". Peccato che sia durato poco: gli standisti della Kid Land se ne sono accorti e si sono ripresi tutti i loro pupazzi di cartone...

Immancabile foto di gruppo...

ENDIDI BAMBINI!

L'immancabile cicchettino allo stand del vino...

Allora, che dite? Pollice verso?

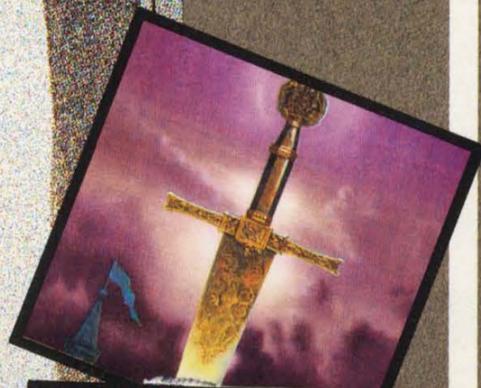
Avevamo detto a Stefano e Andrea di non mangiare pesante...

Ghisolandia... Avete notato quanti bambini (e bambinoni) vogliono giocare col codice stradale?

Andrea, cosa hai perso? Andrea! Andrea!

Ed ecco spiegato come funzionava lo scherzo dei "giochi che fanno acqua da tutte le parti": mentre l'ignaro giocatore si dava da fare col joypad, dal buco nel muro a esso preposto fuoriusciva uno schizzo d'acqua provvidenzialmente sparato dalla pistola posta dietro...

Prince Valiant

Original Nintendo Seal of Quality

Nintendo

GAME BOY™

Per diventare Cavaliere della Tavola Rotonda, il principe deve riportare l'Anello della Pace a Re Artù. Questa ricerca lo porterà ad attraversare foreste abitate da ladri e assassini e a percorrere caverne sotterranee e intricati labirinti.

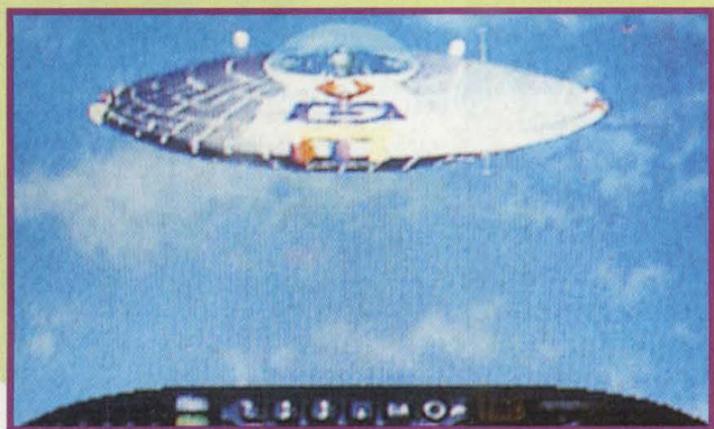
"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO con l'assistenza e la garanzia totale".

ANTEPRIMANIA

CD ALTERNATIVI

Qualche notizia buona e qualche altra cattiva per il CD Multiformato della Pioneer (ne avevamo parlato il numero scorso, il LaserDisc, CD-ROM multiformato che tramite alcune unità aggiuntive poteva essere reso compatibile con Mega CD e PC Engine CD ROM). Quella buona è che sia Sega

che Nec hanno a quanto pare intenzione di produrre giochi che supportino la particolare capacità del LaserDisc Laseractive di generare 60 minuti di vero Full Motion Video (ovvero animazioni perfette a tutto schermo) con la possibilità di creare giochi laser davvero notevoli. Il lato negativo sta nel dubbio già espresso l'altra volta: il prezzo. In America il prezzo del modulo centrale dovrebbe aggirarsi intorno ai 700 dollari (più di un milione di lire), ma per poterlo utilizzare a fini ludici bisogna sborsare altri 500 dollari (circa 700000 lire) per uno dei moduli aggiuntivi che lo rendano compatibile Mega CD o PC Engine CD Rom.

Giungono intanto notizie positive riguardo al CD per Super NES, sono uscite le specifiche della nuova macchina Nintendo: sarà effettivamente un 32 bit, vi faremo sapere di più appena riceveremo notizie dalla Nintendo. Stesso discorso per il 3DO, di cui cominciano a girare notizie su prossimi giochi, e non si tratterebbe solo di conversioni dei giochi della Electronic Arts, si parla anche di una versione di Jurassic Park.

CHEESE!

No, non si tratta del primo gioco sponsorizzato dal Parmigiano, ma di un qualcosa che all'apparenza c'entra ancora di meno con un videogioco: un concorso fotografico. In effetti si tratta di un'iniziativa promozionale della Marpes, ditta partenopea parecchio nota nel campo della distribuzione di console, cartucce & accessori assortiti (ricordate la loro console "molto simile a un NES", in versione radio-portatile con un'antenna per utilizzare a sbafo i televisori altrui, molto simpatica), che ha indetto un concorso aperto a fotografi professionisti e dilettanti. Saranno ovviamente favoriti temi riguardanti il mondo videoludico (e in particolare, non c'era da dubitarne, i videogiochi della Marpes), ma il soggetto non è obbligatorio ed è lasciato alla discrezione dei partecipanti.

Si tratta di un'iniziativa lodevole anche per il fatto che l'incasso raccolto con le quote d'iscrizione sarà devoluto in beneficenza, per quanto riguarda i concorrenti non sono stati specificati i premi finali, ma se la cosa può interessarvi potete sempre informarvi presso la

Marpes - Segreteria MPCI 93 - via Montedoro 77 - 80059 Torre del Greco.

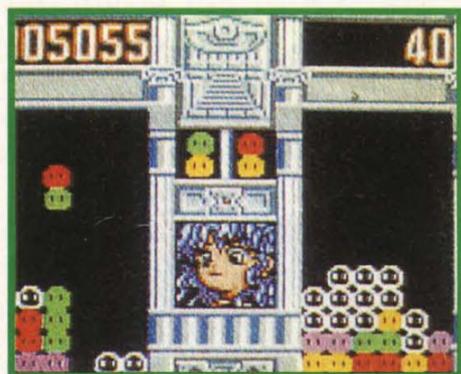
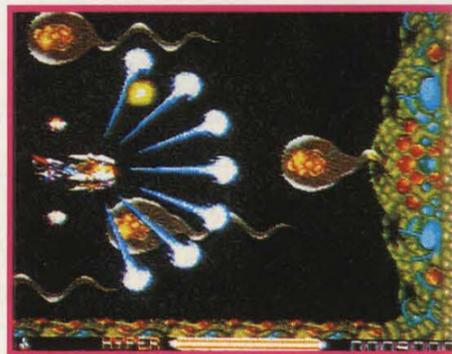
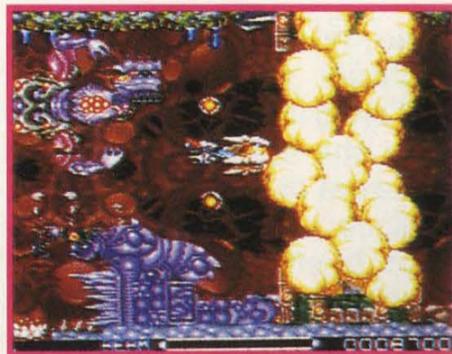
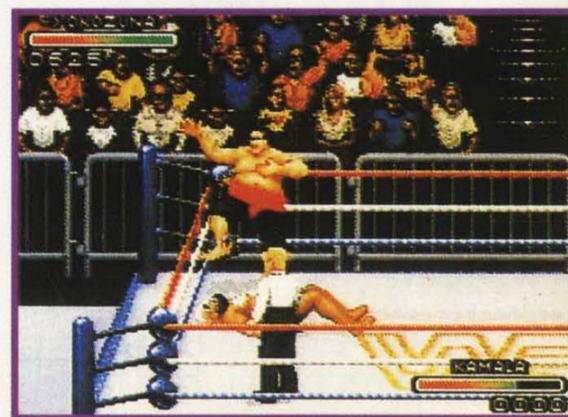
UN NUOVO PAIO D'OCCHIALI

Una volta tanto è stata la Sega a precedere la Nintendo con l'ultima periferica per la loro console, e questa volta promette di trattarsi di qualcosa di veramente innovativo. A dire il vero gli ambienti in realtà virtuale non sono proprio l'ultima novità, anzi,

sono ormai quasi di moda, ma è abbastanza sconcertante la prospettiva di ritrovarli sulla console di casa, su un Megadrive per la precisione.

La Sega ridurrà infatti alle dimensioni di un paio di occhiali quel casco che qualcuno di voi avrà visto in sistemi come il Virtuality (si tratta di giochi da bar, comunque) contenenti un visore (a volte due, uno per occhio per dare un maggiore effetto di tridimensionalità agli oggetti) e un sensore. A seconda di come si spostava la testa l'informazione relativa veniva trasmessa alla macchina che sincronizzava le immagini con i movimenti della testa, in questo modo si aveva l'impressione di essere "immersi" in un ambiente tridimensionale. Beh, compattando la parte elettronica in un modulo il tutto è stato ridotto a un paio di occhiali (abbastanza massicci, comunque). Il dubbio resta solo riguardo alle capacità del Megadrive (o del Mega CD) di generare un ambiente virtuale degno di questo nome, è noto infatti che i poligoni richiedono calcoli massicci e processori ben vitaminizzati; è un po' il caso di quel Virtua Racing di cui si vocifera: sembra infatti che questo sarà il primo gioco supportato dai nuovi "occhiali", ma per ora si tratta di voci non confermate, a presto per saperne qualcosa di più.

MADE I

Puju Puju lo avete visto recensito sul numero scorso: si tratta di uno dei nipotini di Tetris più accattivanti mai usciti, specie se giocato in due, e quanto di più tondo e giapponese si possa immaginare su Megadrive. Beh, ora ve lo potete immaginare anche su Game Gear visto che è uscito anche in questa versione, gli unici problemi sono la difficoltà a giocare in due che peserà non poco sul successo del gioco e la possibilità di reperirlo qui da noi: di importazione parallela non se ne parla, speriamo solo che arrivi ufficiale al più presto.
A proposito di arrivi ufficiali (o quasi), una bella notizia per tutti gli amanti di RPG giapponesi: alcuni dei migliori giochi nel genere, siamo parlando di Shining Force e Land Stalker per MD, stanno per essere convertiti (ergo tradotti) in inglese per la prevista uscita americana, questo ci fa sperare che arrivino prima o poi anche in Europa.

E ora veniamo a un paio di notizie interessanti su qualche titolo veramente grosso in uscita in Giappone: Fatal Fury 2. Come, il gioco Neo Geo è uscito da un pezzo? Sì, ma in compenso si comincia a vociferare riguardo a una versione Super Famicom del colosso dei picchiaduro, si tratterebbe di una cartuccia da 16 Megabit naturalmente, anche se parecchio più piccola dei 100 e passa Mbit della versione Neo Geo gli otto lottatori dell'originale ci saranno proprio tutti. Niente di ufficiale per ora, ma vedremo di informarci al più presto presso la Takara.
A proposito di voci, si narra di una fantomatica versione NES di Street Fighter II: non si tratta di una versione ufficiale, sembra comunque rientrare nelle intenzioni della Capcom far uscire una versione a 8 bit anche se lasceranno fare a qualche altra softwarehouse.
Non sarà Street Fighter II, ma se non fosse stato per l'uscita in contemporanea su Super Famicom con il macigno della Capcom anche Ranma 1/2 si sarebbe guadagnato ai suoi tempi la sua bella fetta di gloria: si tratta infatti di un picchiaduro più che dignitoso con in più l'attrattiva dei personaggi dei fumetti di Rumiko Takahashi. Ora ne è uscita anche la seconda parte, il gioco è rimasto pressoché identico, adesso potete però controllare un totale di ben 12 personaggi della serie (compreso l'enorme panda) e se considerate che ognuno di questi ha a disposizione una decina di mosse più alcune mosse speciali... beh almeno la longevità è garantita, ci dovreste mettere un bel po' a impadronirvene.
Ai nostalgici degli shoot 'em up più classici sarà poi gradito il ritorno del più famoso gioco della Irem, R-Type III: la precedente conversione non aveva favorevolmente impressionato, ma con il terzo episodio i livelli si sono fatti sempre più organici e il vostro pod è diventato sempre più cattivo. Stesso discorso vale anche per Darius, altro classico degli spara e fuggi, anche lui arrivato ormai al terzo episodio, questa volta con ben 26 livelli di blastaggio per due giocatori.

Da segnalare anche un interessante wrestling ufficiale della WWF (dalla Acclaim, naturalmente, ormai abbonata al genere) che non tarderà ad arrivare anche in occidente: si fa notare per la grandezza degli sprite, ma soprattutto per la loro qualità, sono tutti stati digitalizzati e hanno un aspetto molto realistico.

MANGIATO PESANTE?

Breath of Fire è l'ennesima uscita Capcom per Super Famicom, ma, a differenza di quanto ci si potrebbe aspettare, non si tratta della solita conversione da coin op o di qualche picchiaduro, BoF rappresenta infatti l'ingresso (così mi pare) della casa giappone-

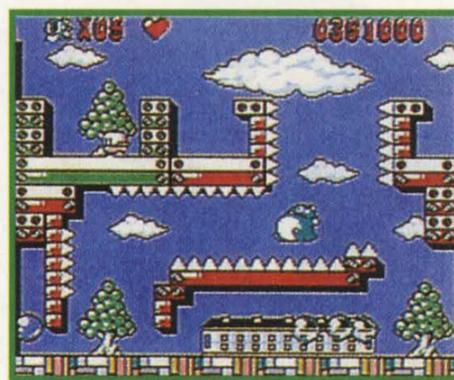
JAPAN

se nell'affollatissimo e agguerritissimo genere dei RPG su SF.
Lo stile è tipicamente giapponese, con visuale dall'alto nell'esplorazione dei vastissimi

mondi (la cartuccia è da 12 Megabit), così come strettamente giapponese è il testo del gioco: praticamente ingiocabile. Peccato perché presenta diversi aspetti interessanti sia nell'esplorazione, con animazioni per i personaggi che si procacciano cibo cacciando o pescando, sia nelle sequenze di combattimento in prospettiva erano con delle discrete animazioni nei combattimenti (si possono scegliere per il proprio party quattro degli otto personaggi a disposizione) ed eccellente era anche il dettaglio grafico di fondali e nemici, speriamo comunque di riuscire a vederlo prima o poi dalle nostre parti.

SONO TORNATI!!!

Sono loro Bub e Bob, gli unici draghetti che da piccoli sono caduti nel detersivo (invece di una pozione) e da allora al posto di terribili fiammate non fanno che sputare bolle. C'è

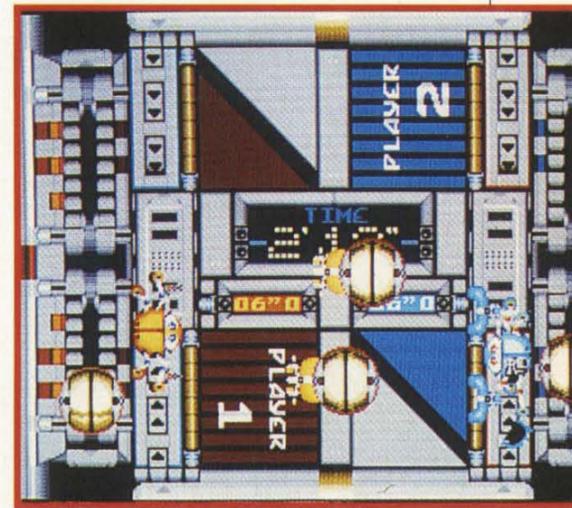
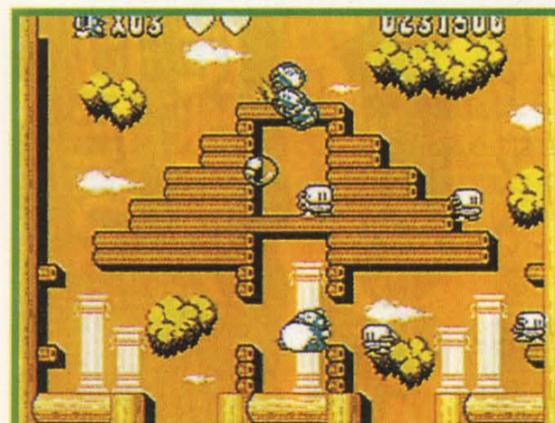
da dire che probabilmente l'esperienza li ha anche resi simili a delle bolle, visto il loro tondeggiante aspetto. No, non si tratta di una versione in mega-ritardo del grande classico da bar, ma proprio di Bubble Bobble 2, uscito in Giappone per Famicom (da noi meglio noto come NES). Per ora poco si sa delle circostanze che hanno riportato Bub e Bob

nelle loro pelli a scaglie, così come del gioco che li vede sempre protagonisti di schermi fissi pieni di nemici & bonus a spararle più grosse che mai, questa volta con l'aggiunta di mostroni decisamente più grossi, alla Parasol Stars, ma vi faremo sapere di più se mai il gioco dovesse approdare in Italia.

namco

La Namco non è solo Rolling Thunder III, si tratta di una delle maggiori case di software giapponesi, come dimostrano queste foto di alcuni dei loro giochi in uscita in questo periodo sul mercato nipponico.
Per Super Famicom abbiamo un paio di giochi sportivi che speriamo di vedere presto in Italia, in particolare per quanto riguarda J League Soccer, un calcio graficamente notevole, con dei giocatori disegnati

molto bene in prospettiva e perfino alcune scene animate sulle azioni più salienti. Un

poco più classico è invece Super Family Tennis, somiglia decisamente al noto Super Tennis già visto qui da noi, come si vede dai soliti "pupazzetti" super deformed. I gioca-

tori sono comunque disegnati meglio e il gioco presenta una varietà di scenari decisamente maggiore e poco convenzionali, rispetto ai soliti erba, tartan, etc.
Da segnalare anche un non meglio definito Ball Jacks per Megadrive.

MADE IN JAPAN

ROLLING THUNDER 3

Anche questo dalla Namco: ci avevamo dato un'occhiata già sul numero scorso, ma ci sono arrivate un altro po' di fotografie e... giudicate voi. Graficamente il gioco è sugli alti livelli del precedente episodio, in questa puntata ci sono in più alcune fasi in motocicletta e waterjet per movimentare l'azione e un arsenale di armi che parte dal misero fucile a pompa fino ad arrivare a bazooka, laser e lanciafiamme: questo sì che è vero terrorismo, altro che Geldra.

TONDI, DI GOMMA E RIGOROSAMENTE IDIOTI

Prosegue con successo in Giappone l'affollatissima saga dei Super Deformed (in particolare di SD Gundam, o SD Battle che è arrivata, se non erro, al terzo episodio) e di tutti qui personaggi perlomeno pittoreschi, da Ultraman (e serie collegate, vedi Ultraseven sul numero scorso) a Godzilla.

Questa volta, dopo Battle Dodgeball, in una personalissima interpretazione a base di squadre di SD Mazinga, Gundam, etc. è il turno del nostrano calcio con Battle Soccer. Questa volta tra le squadre, oltre all'immancabile Gundam possiamo trovare squadre di Godzilla, di Ultraman, etc., ma non sono solo i giocatori a essere poco convenzionali: si può infatti selezionare il Battle Mode e invece di una normale partita di calcio abbiamo palloni esplosivi, trappole sparse per tutto lo schermo, etc.

A proposito di Godzilla, vi siete mai chiesti come mai non abbiano scelto lui come interprete di un picchiaduro alla Ultraman? Ottima domanda, se l'è posta anche la Toho quando ha deciso di realizzare Super Godzilla per SNES: picchiaduro in perfetto stile Ultraman con una sfilza di tutti i suoi nemici storici.

PALLE D'ACCIAIO!

Dopo Super Baseball (Neo Geo) e Super Volleyball (SNES) continua la rivisitazione ipertecnologica degli sport più diffusi in Giappone (o almeno nei videogiochi giapponesi). Si tratta di Mecha Robot Golf, e come si può immaginare dal titolo si tratta di un golf giocato da robot, se non altro una piccola variazione sullo sfruttatissimo tema dei giochi golfistici. In effetti la differenza sembra fermarsi tutta qui, niente armi speciali, giocatori che si picchiano, etc. e alla fine quello che resta è il solito gioco di golf, ma potremo giudicare solo quando (e soprattutto se) il gioco arriverà in Italia.

AMERICAN

CAPCOM USA

Cominciamo naturalmente dal gioco più atteso e vociferato degli ultimi tempi: Streetfighter II sta per uscire anche in versione Megadrive, finalmente la notizia è del tutto ufficiale visto che arriva direttamente dalla Capcom. Si tratterà della versione Champion Edition, con la possibilità di controllare una manciata di personaggi in più, quindi. Per l'occasione la Capcom ha anche annunciato l'uscita di un proprio joystick a sei pulsanti del tutto analogo a quello di cui avevamo parlato qualche numero addietro.

Grosse novità sono comunque in arrivo anche per le console di casa Nintendo, la maggior parte delle quali di origine Disneyana (vedi box apposito). Ci sono poi i soliti Megaman che hanno raggiunto, per SNES, NES e GB, rispettivamente il primo, il quinto e il terzo episodio. A proposito di seguiti, ci sono novità anche per Final Fight, vecchio coin op Capcom di discreto successo. Sta per uscire infatti una versione NES, Mighty Final Fight, che sarà disponibile non prima di questa estate (almeno in America, per quanto riguarda un'importazione italiana non ne sappiamo molto di più). Il gioco sarà ben diverso dalla sua controparte a 16 bit, l'unica somiglianza in effetti sta in una versione Nintendo che sarà anch'essa a un solo giocatore, proprio come quella SNES che ci fece impazzire per mesi. I protagonisti sono rimasti gli stessi: abbiamo Haggar, ex-wrestler ora sindaco (cosa c'è, del resto se un attore può diventare presidente...) nonché (s)fortunato padre della rapita di turno, Cody ex-teppistello nonché ragazzo della sopracitata rapita e infine Guy, amico di Cody ben disposto ad aiutarlo a menare un po' le mani. La grossa differenza sta (ovviamente) nella grafica: la Capcom ha rinunciato in partenza ai grossi sprite della versione originale, riducendo i personaggi principali a dimensioni lillipuziane. Anzi ha fatto di più: li ha ridotti a personaggi super deformed, corpo piccolo e testone, tanto da essere costretta a anteporre un "Mighty" al titolo per far capi-

ACCORDO DISNEY-CAPCOM

E si tratta di un accordo fruttuoso, a giudicare dai titoli in uscita prossimamente, a cominciare proprio dall'ultimo lavoro cinematografico Disney: Aladdin. Ancora nelle prima fasi di programmazione per SNES, il gioco vedrà presumibilmente la luce per il prossimo Natale; tutto quello che si sa per ora è che saranno naturalmente presenti tutti i protagonisti del film, ma il signor Capcom non è certo tipo da buttare via una licenza così: un gioco da tenere d'occhio. Sempre per Super Nintendo sarà disponibile per questo autunno la prima apparizione di Pippo tra i giochi su licenza Disney: si tratta di Goof Troop, e si basa sull'omonima serie di cartoni animati uscita in America. Il gioco sarà un gioco d'azione con un'originale visuale dall'alto che ricorda quella dei RPG giapponesi, con la possibilità di giocare i cinque livelli in due contemporaneamente, alla guida di Pippo e del suo nipotino.

Per Nintendo uscirà invece il seguito di Ducktales (originalmente nomato Ducktales 2), che vedrà sempre per protagonisti Zio Paperone e nipotini a caccia del solito tesoro attraverso sei mondi, dall'Egitto al triangolo delle Bermuda.

Per Gameboy è invece il turno di un paio di serie televisive della Disney andate in onda anche dalle nostre parti: si tratta di Talespin e Darkwing Duck.

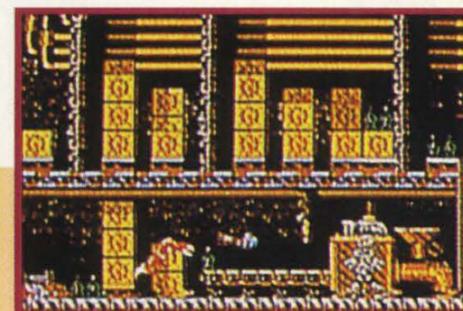
Il primo è un gioco d'azione alla guida dell'aeroplano di Baloo (non ne conosco il nome della versione italiana) già uscito da tempo (almeno in America) in versione NES, mentre il secondo (anch'esso già uscito per NES) vede il nostro originale supereroe alle prese con l'organizzazione segreta FOWL.

ICAMENTE

re che si tratta di qualcosa di serio: i personaggi hanno infatti conservato tutta la cattìveria e le mosse speciali dell'originale, come le mosse da wrestler di Haggar.
Di richiamo decisamente maggiore è invece il suo seguito, Final Fight II per SNES, che sarà finalmente per due giocatori. Niente Cody e Haggar questa volta, nonostante quanto riportato nella press release dalla schizofrenica casa giapponese: il caro buon vecchio Cody è stato messo in soffitta a favore di Carlos e Maki. Carlos, rompendo una solida tradizione che vuole i nostri eroi affrontare teppisti & bassifondi a ceffoni, se ne va in giro armato di una spada tanta, mentre Maki è l'ormai immancabile ragazza rigorosamente in abiti succinti (si sa, è per la libertà di movimento) come la tradizione impone dai tempi di Streets of Rage. Per quanto riguarda mosse segrete e non, bonus, armi e livelli vi rimandiamo a una prossima recensione, ma trattandosi di un gioco Capcom il successo è quasi assicurato, basta vedere i piccoli tocchi di classe: provate a dare un'occhiata a chi in mezzo a tutto questo casino sta tranquillamente pranzando a un baracchino cinese.

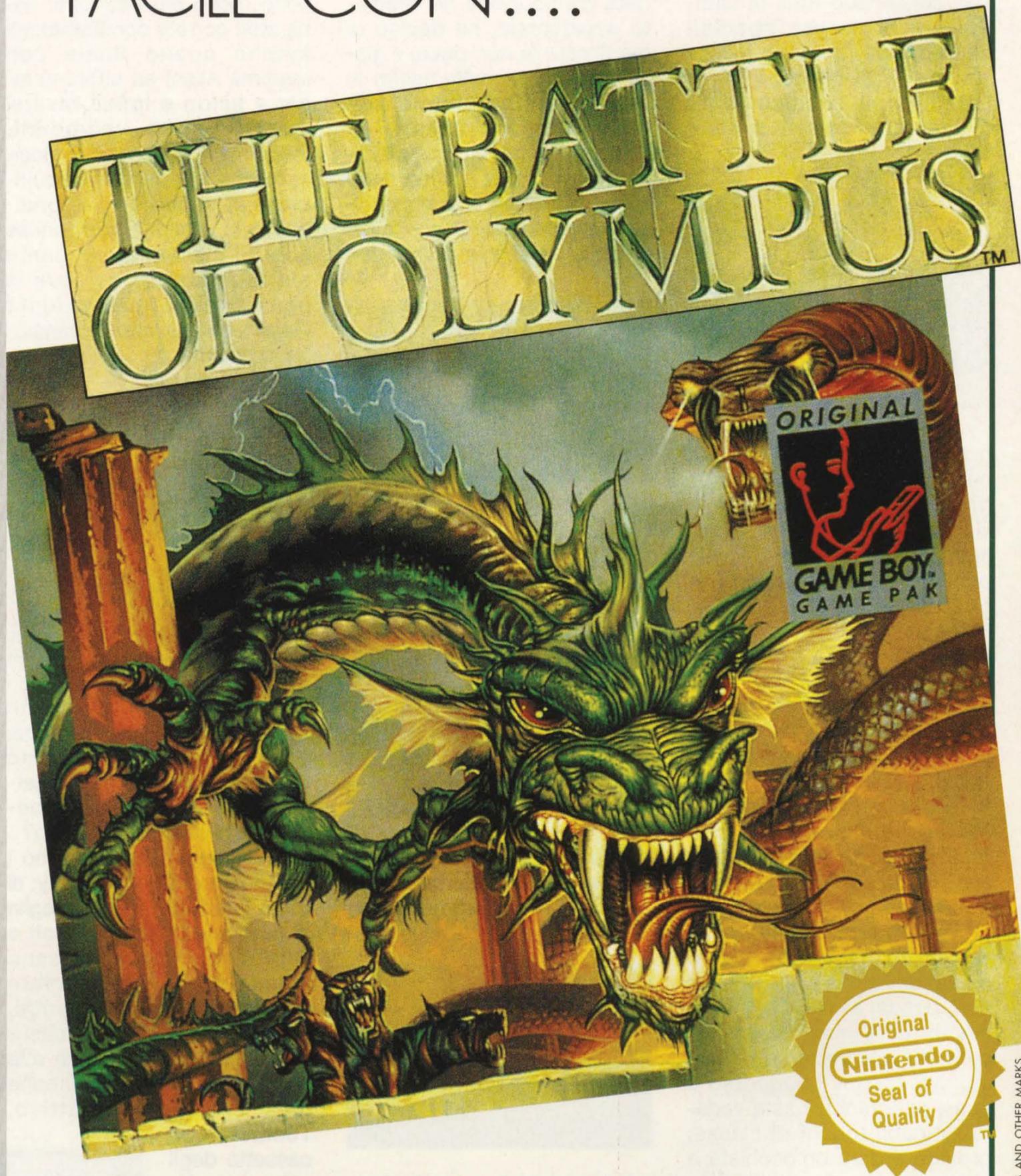
UN ALTRO ALIENO

Alien vs Predator lo abbiamo addirittura già recensito, come mai fa allora nuovamente capolino qui nelle news? Semplice, la versione Super Famicom recensita era quella di importazione parallela (giapponese quindi), mentre l'Activision, che si occupa della distribuzione nel mercato occidentale, ha deciso di modificare (e non poco) il gioco rispetto a quello uscito in Giappone sfruttando quella esperienza come playtest.
E' stata anzitutto completamente rivista la grafica dello sprite di Predator, l'animazione ma soprattutto la scelta dei colori, e anche la grafica del livello 3-1 che non era stata ritenuta troppo in linea con la storia è stata completamente riveduta ed è adesso ambientata nella tana sotterranea degli Alien. I miglioramenti non sono comunque esclusivamente grafici: è stata modificato lo stile di gioco, che somigliava fin troppo a un semplice picchiaduro, con l'aggiunta delle armi che Predator aveva nel film, e anche la grafica di Predator è stata modificata a seconda dell'arma in suo possesso.
Tutto il complesso è stato poi ricalibrato, il dispositivo d'invisibilità del Predator è disponibile con maggiore frequenza, anche se è di maggiore durata, gli attacchi speciali di Alien sono molto più frequenti, sono stati corretti combattimenti (anche quello finale con mammà Alien) ed effetti di laser e acido e infine diversi mostri sono cambiati. Insomma il gioco è stato decisamente riveduto ed equilibrato e, anche se personalmente la versione giapponese non mi era particolarmente piaciuta, potrebbe valere la pena dargli un'occhiata (aspettatevi un'altra recensione, quindi).

L'Uomo Ragno l'hanno ucciso, di Superman non si sa più quanti ce ne sono, Wolverine (alter ego tanto villoso quanto villano del nostro capo-redattore) è in chiusura di numero... chi ci difenderà adesso? Sperate solo che non siano i Defenders of Dynatron City: si tratta infatti di un'accozzaglia di supereroi tra i più idioti e improbabili che si possano immaginare. A cominciare dalla mascotte, Monkey Kid, una scimmietta con un cinturone di banane-granata alla Rambo, Radium Dog, il cane dal morso radioattivo, Toolbox, una cassetta degli attrezzi animata fino a Jet Headstrong, quasi più idiota di Capitan Bretagna (come direbbe Chris) visto che lui la testa proprio non ce l'ha quando gli decolla a mo' di shuttle dal collo.
Il gioco è un picchiaduro di prossima uscita per NES, in cui potrete controllare sei supereroi (tra cui i furboni sopracitati) attraverso cinque livelli dalle strade di Dynatron City fino alla fabbrica della Protocola in cui risiede l'immancabile cattivone. Il gioco uscirà sotto il marchio JVC (per i soliti problemi di licenze per la produzione di giochi Nintendo e Sega) ma è tutta roba LucasArts, cosa che dovrebbe fare ben sperare tutti i possessori di NES.
Questo in attesa di ben più grandi novità in arrivo da parte della Lucas. C'è per esempio quel fantomatico Monsters per SNES ma soprattutto Guerre Stellari: sta per uscire Star Wars per le console Sega (vedi US Gold in Sega City), ma è già quasi

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

THE BATTLE OF OLYMPUS™

ORIGINAL
GAME BOY.
GAME PAK

Original Nintendo Seal of Quality™

Il giocatore nei panni di Orfeo, deve liberare la sua innamorata, una bellissima fata, rapita da un demone dalle fattezze di serpente. Con l'aiuto di armi e oggetti magici egli deve sconfiggere il demone e i suoi temibili seguaci.

Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

CADARIO

AMERICANICAMENTE

pronto anche il suo seguito The Empire Strikes Back per Game Boy (ricordate le foto sul numero scorso?), NES e naturalmente Super Empire Strikes Back per SNES. Dalle poche foto arrivate alcune sezioni sembravano fin troppo simili al primo episodio, ma del resto, come mi è stato acutamente (strano) fatto notare dal nostro capo redattore, anche il secondo film era uguale al primo: un'altra conversione perfetta per la LucasArts.

NON SOLO ROSPETTI

Siamo parlando naturalmente della Tradewest, famosa soprattutto per le sue Battletoads, che, dall'originale Nintendo hanno fatto (e stanno facendo) molta strada su diverse console, Megadrive compreso.
Per SNES uscirà a settembre Battletoads in Battlemaniacs (ricordate, va ne avevamo parlato proprio sull'ultimo numero): 8 livelli di picchiaduro per due giocatori che promettono di essere qualcosa di veramente speciale, specie graficamente. La novità riguarda invece il NES, con Battletoads/Double Dragon, e non stiamo parlando di due giochi differenti. L'offerta speciale di fine stagione vi offre infatti ben cinque personaggi al prezzo di uno: Billy e Jimmy di Double Dragon si sono alleati con Zits Rash e Pimple di Battletoads per affrontare i nemici definitivi, gli Shadow Boss e la Dark Queen, anche loro casualmente alleati nel perfetto stile da comics americani. Il gioco naturalmente è un Role Playing Game (non ditemi che ci siete cascati) con i soliti otto livelli, i soliti cattivoni e (in)soliti due giocatori: potete scegliere infatti tra i cinque personaggi sopracitati per una delle più grosse fiere della mascella rotta su NES.
Ma come avrete capito dal titolo alla Tradewest non si occupano solo dei nostri verrucosi amici, tra le novità (si fa per dire, il gioco di cui parliamo hanno avuto trascorsi su altre console) c'è infatti Super Off Road Baja 1000, sponsorizzato da un certo Ivan Stewart che dovreste conoscere abbastanza bene (il soprannome "Ironman" vi dice nulla?). Il gioco è abbastanza diverso dal vecchio Super Off Road, ci sono sempre le corse in fuoristrada contro l'asso americano del volante (sui percorsi storici come la Mexican 250, l'Ensenada 500 e la Baja 1000) ma qui, oltre a un estensivo uso del Modo 7 per la visuale del giocatore c'è anche un maggiore realismo a cominciare dall'accuratezza con cui sono stati riprodotti i tracciati sopracitati. Per due giocatori interfacciati a SNES a Settembre:

PLOK

E' l'ultimo platform della Tradewest (senza rospi) con Plok, il primo eroe della storia dei videogiochi a portare alla ribalta una delle invenzioni più utili (quanto sottovalutate) del nostro secolo dopo la cerniera lampo: il velcro. Per chi non lo sapesse si tratta di quel tessuto capace di aderire e strapparsi ad libitum (come onomatopea Plok non rende molto, qualcosa come Strip sarebbe stato più adatto). Grazie a un corpo completamente in velcro Plok può infatti staccare arti, gambe e pezzi vari e lanciarli come armi contro il nemico per poi raccoglierli e rimetterli al loro posto.

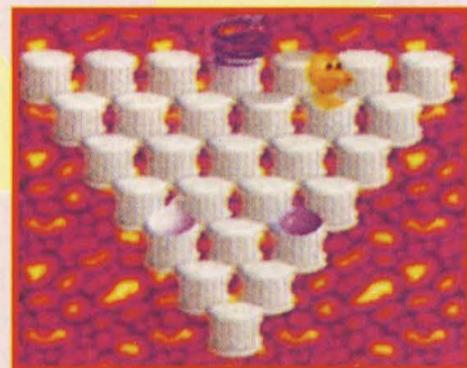
Ci sono naturalmente tutta una quantità di bonus sparsi per il gioco che gli consentono, tra l'altro, di trasformarsi in una serie di personaggi differenti o di procacciarsi una serie di mezzi di trasporto alternativi che vanno dall'elicottero al fuoristrada. Il gioco ha uno stile grafico molto fantasioso, pieno di personaggi fantasy e moderatamente tenerosi, la storia è abbastanza superflua ma vi basti sapere che per recuperare ciò che vi sta molto a cuore dovrete superare 64 livelli più 26 livelli segreti. Disponibile per SNES a settembre.

NINTEND

Dalla casa Giapponese un ennesimo platform che promette di mantenere gli altissimi standard raggiunti con il suo Tiny Toons (che, a proposito, vedrà la luce anche in versione Megadrive): Rocket Knight Adventures (annunciato, per ora, solo per Megadrive). Dopo conigli, porcospini, coyote ed elefanti è giunto finalmente il momento di gloria anche per gli opossum, anche se è difficile riconoscere il protagonista principale nascosto sotto un'armatura che gli consente di svolazzare in giro per lo schermo. Il gioco ha uno stile molto particolare, a metà tra il fantasy e il tecnologico ed è, al solito, di notevole qualità grafica: anche questo da tenere d'occhio, restate sintonizzati per aggiornamenti.

Si tratta di una casa inglese dal gloriosissimo passato su C64 grazie a serie di successo come The Last Ninja, rinverdito di recente grazie a giochi come Putty su Amiga. E' proprio quest'ultimo che ci interessa, visto che sta per essere convertito anche su SNES (Super Putty, ne dubitavate?). Il gioco è un platform poco convenzionale, come lo è del resto il personaggio principale: si tratta di un tipo... beh, diciamo che non ha una grossa personalità visto che si tratta di una palla completamente amorfa a parte un paio di occhi. Il fatto di non avere una forma ben definita può portare a diversi vantaggi, specie quando si è un grado di materializzare dal nulla un pugno o di allungarsi per raggiungere i posti più impensati (avete presente il T1000 di Terminator 2? Forse un po' meno cattivo e molto più simpatico). Il nostro Billy può anche saltare, strisciare, esplodere e assorbire bonus ma soprattutto nemici per rubarne la forma (Rogue da piccola?). Come avrete capito il gioco è molto spiritoso, con tutta una serie di gadget molto simpatici che vanno dalla protesi dentaria per mangiare i nemici alle terribili canzoni dello zio Ted che li tedieranno a morte, c'è perfino un'arancia meccanica che con Kubrik non ha proprio niente a che fare. Il gioco ha un totale di 18 livelli pieni di nemici divertenti ed effetti digitalizzati: aspettatevelo entro quest'estate.

Una veloce citazione anche per gli altri giochi System 3 per SNES: c'è anzitutto quel Q-Bert 3, versione riveduta e corretta di un coin op "storico" in tutti i sensi, che dovreste aver

già visto da qualche parte (magari attraverso importazione parallela) anche se la System 3 non lo farà uscire prima di settembre. C'è poi una simulazione sportiva futuristica: una specie di football tecnologico a bordo di hovercraft nomato Space Football e soprattutto Dawn of Steel. Nonostante abbiano fatto di tutto per metterci fuori strada e per NON sfruttare i gloriosi trascorsi che questo gioco ha avuto su C64 e Amiga sappiate che non si tratta di altro che Myth, mitico picchiaduro forse un po' datato. Il tutto rigorosamente per Super Nintendo, naturalmente.

OO NEWS

SPACE ACE

Dopo Dragon's Lair viene convertito su SNES anche questo secondo classico dell'era Arcade-laser di Don Bluth, esimio cartoonista di scuola Disneyana. La Empire promette comunque uno stile di gioco molto più vicino all'originale da bar di quanto non fosse Dragon's Lair ridotto in pratica a un semplice platform. Anzitutto non è stato sviluppato uno stesso sistema di gioco per tutte le fasi, ci sono tutta una serie di diversi sotto-giochi, la possibilità di completare ognuno dei venticinque livelli in due modi diversi (ricordate come il protagonista del gioco si poteva trasformare?) e una quantità di animazioni che comprendono anche sequenze dal coin op.

SONO MATTI QUESTI GALLI...

Con cosa poteva esordire una casa francese come la Infogrames nel mondo delle console se non con uno dei personaggi dei fumetti più amati (non solo in patria) come Asterix? La risposta non è tanto immediata, visto che io la ricordo responsabile di un certo Tin Tin on the Moon, abominevole conversione di uno dei più datati, antipatici e (giustamente) misconosciuti eroi dei

fumetti, tale Tin Tin (che forse qualcuno ricorderà con orrore nella vecchissima trasmissione televisiva Supergulp, ma questa è preistoria per la maggior parte di voi).

La trama del gioco è tanto banale quanto divertenti erano le storie di Asterix: Obelix è stato rapito da un drappello di Romani (mi spiegate voi come si fa a rapire un tizio che tira su come noccioline obelischi da svariate tonnellate) e Asterix lo deve liberare. La storia è comunque solo un pretesto per permettervi di giocare con il solo Asterix (niente due giocatori) attraverso scenari che vanno dalla Gallia, al cuore dell'Impero Romano fino all'antico Egitto, anche questa un'occasione per rivedere al gran completo la collezione di personaggi dei fumetti sulla cui simpatia non si discute. Ci sono naturalmente numerose legioni romane con comandanti e occasionali catapulte accluse, gli immancabili maiali selvatici che sono sfuggiti al famelico appetito di Obelix e una quantità di altri ostacoli tra cui quei poveri pirati che andranno incontro al loro ennesimo esaurimento nervoso.

Come avrete intuito il gioco è un platform suddiviso in 4 mondi di 12 livelli (ognuno con

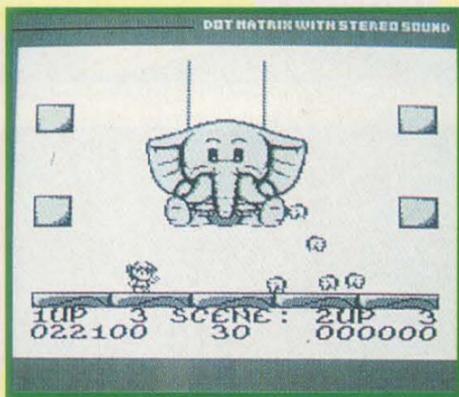
scenario in tema, naturalmente), uscirà nelle versioni Gameboy e SNES e ogni confezione conterrà un biglietto omaggio per visitare il neonato parco di divertimenti di Asterix, sempre che abbiate voglia di fare un viaggetto fino a Parigi.

NINTENDO NEWS

STORM

Cominciamo subito col liquidare (in tutti i sensi) James Pond's Crazy Sports per SNES: non si tratta altro che di quell'Aquabatics (o Aquatic Games) uscito in diverse ver-

sioni (MD & computer per la precisione) qualche mesetto fa (nove mesi fa, a settembre per la precisione). Il gioco ve lo dovreste ricordare, si tratta comunque di una specie di olimpiadi con, per protagonista, James Tonn (coadiuvato da altri quattro tonni, per la precisione) già interprete di altri due giochi (con quello in arrivo tre, per la precisione) competenti in una serie di sport umidicci (otto, per la precisione).

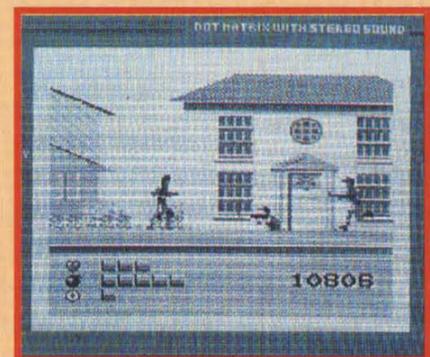
Una veloce citazione anche per Tam e Rit, le streghette di Rodland appena apparse anche su NES e Gameboy e, sempre per rimanere in tema di giochi tenerosi, anche per Power Paws per Game Boy un puzzle game labirintico e Troddlers. A quest'ultimo avevamo già accennato (ricordate, si tratta di uno dei primi giochi SNES a sfruttare il mouse oltre al joypad), si tratta anche in questo caso di un puzzle già uscito per Amiga, con qualche (non troppo) vaga similitudine con Lemmings: anche in questo caso sono da riportare in salvo un certo numero di creaturine. Ma veniamo a cose più interessanti, con i titoli già previsti per i primi mesi del '94, si tratta di un certo Lawnmover Man II e di Pinball Dreams. Quest'ultimo uscirà per Super Nintendo ma può contare sulle spalle trascorsi di grandissimo successo su computer e la Storm se ne è assicurata i diritti di conversione su console. Ma non sono questi gli unici "movimenti" della Storm; ha

infatti annunciato l'intenzione di cominciare lo sviluppo di giochi su CD sfruttando per l'occasione proprio Lawnmover Man II, ovvero Mega CD, CD per personal computer e ha già allungato le mani verso l'ancora fantomatico CD per SNES. Sono già previsti altri due o tre giochi per queste piattaforme nei prossimi tre mesi anche se non è stato specificato se si tratti proprio di Mega CD.

THE LAWNMOVER MAN II

Non vi stupite se non avete visto il primo gioco, il motivo è semplice: non è mai uscito! Il povero infante è stato strangolato nella culla da esigenze commerciali e dall'imminente (si fa per dire) uscita del seguito del film, il

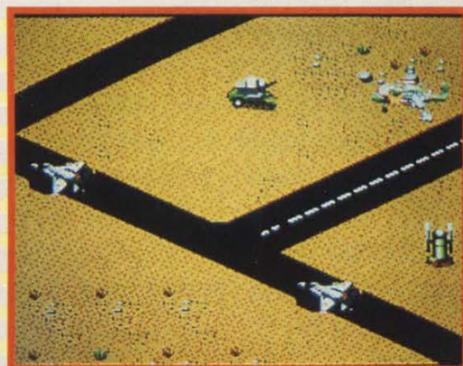
gioco dovrebbe infatti ispirarsi a entrambi gli episodi. Non è giusto, comunque, parlare al singolare, visto che i giochi in effetti saranno tre: una versione per le piattaforme CD (e queste includono proprio di tutto, dal Macintosh al Mega CD al SNES anche se questo non ci fa sperare troppo bene sulla profondità di sfruttamento delle singole, diverse, macchine) una per SNES e un'altra per Game Boy. Queste ultime, pur con le opportune differenze, sono versioni un pochino più classiche: bisogna cercare di distruggere Cyberjobe (non lasciatevi spaventare dal nome o dall'aspetto: in fondo si tratta semplicemente di un giardiniere), ma prima di affrontarlo nel suo mondo virtuale dovrete superare poliziotti ben più reali oltre a tecnici di laboratorio e altri simpaticoni per arrivare al computer della Virtual Space Industries, infilarvici dentro e impedire a Jobe di fuggire mentre lo fate a pezzi. La versione Gameboy può contare su 4 mondi (leggi livelli) reali e 4 virtuali, mentre nella versione SNES questi ultimi saranno 9.

Per quanto riguarda le versioni CD la storia comincia direttamente dal mondo virtuale: il gioco è un misto tra piattaforme e puzzle di vario tipo (si va dal matematico al logico al musicale, etc.). Detto così non sembra proprio un granché, ma dovremo attendere l'uscita del gioco per un giudizio in cui rientreranno anche le immancabili

scene cinematiche tratte dal film, i dettagliati ambienti 3D riprodotti nel gioco e la trentina di livelli in totale.

Sega CITY

Di Jungle Strike per MD avevamo già parlato sul numero scorso, ma sono arrivati un paio di aggiornamenti che fanno davvero ben sperare per l'ultimo gioco della Electronic Arts.

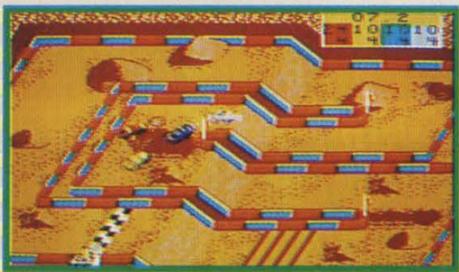
Anzitutto si tratterà della loro prima cartuccia a 16 Megabit, e il cambiamento di scenario non è solo il miglioramento più evidente. Si passa dal Medio Oriente al Sud America, contro un barone della droga alleatosi con il pargolo del dittatore di Desert Strike e le missioni vanno dal salvataggio di ostaggi al recupero di testate nucleari rubate per un totale di dodici campagne. I fondali sono molto più vari, si passa dalle foreste a paesaggi innevati e anche l'elicottero è cambiato: sono passati dal "vecchio" Apache a un Comanche (portato già alla ribalta dall'omonimo simulatore della Novalogic per PC), più veloce ma soprattutto più armato. Ma non è tutto qui: l'elicottero non sarà infatti l'unico mezzo a vostra disposizione, avrete anche uno Stealth Fighter, un hovercraft e una motocicletta da utilizzare a seconda di quello che richiederà una certa missione. Se ci aggiungete una qualità e una varietà grafica che promettono di superare quella del predecessore e particolari come alcune missioni in notturna...

E' finalmente finita l'attesa per il simulatore di volo della Domark: Mig-29 Fulcrum. Il gioco è già completo e dovrebbe uscire questa estate per MD, e dalle foto sembra davvero niente male soprattutto per il livello di dettaglio della grafica poligonale. Anche se si tratta del solito spara e fuggi con mitragliatrici, missili aria-aria e aria-terra l'attesa sembra essere valsa a qualcosa e le sei missioni a disposizione promettono di essere quanto di meglio si sia visto in campo simulativo su MD.

Tra le novità della Domark è invece in arrivo Formula 1 Championship per MD, MS e GG: un gioco di corse di cui non ci sono arrivate ulteriori informazioni e Desert Strike per Master System e Game Gear, la cui palla è passata dalla EA alla Domark, ma temo che per quest'ultimo dovrete attendere almeno fino a quest'autunno.

Le notizie più grosse riguardano comunque il Mega CD con uno shoot 'em up originale per il CD di casa Sega: Silpheed. Del resto, con l'uscita del poligonale Starfox su SNES la risposta della Sega non poteva farsi attendere molto, e infatti anche questo Silpheed è uno spara e fuggi in grafica poligonale, ma non solo. Il gioco promette effetti sonori e grafici senza precedenti, con la combinazione di grafica poligonale e fondali digitalizzati; anche di questo vi poteremo al più presto aggiornamenti.

Già che si parla di grafica poligonale, avrete visto sicuramente in qualche sala giochi l'ultimo coin op di ambientazione corsistica della Sega, Virtua Racing. Circolano voci sempre più insistenti su una sua con-

versione per console (non si sa se Megadrive o Mega CD), c'è solo da chiedersi come faranno a metterci tutti quei poligoni ma soprattutto tutta quella velocità.
Un'ultima citazione per un paio di interessanti seguiti: James Pond 3 della Electronic Arts e Toe Jam & Earl 2 vi dovrebbero ricordare qualcosa...

Le uscite su cartuccia sono ancora di gran lunga superiori, come numero, a quelle per Mega CD. Un rapido elenco: entro giugno dovrebbero uscire le versioni Master System e Game

Gear di Global Gladiators, e lo stesso vale per Superman e Wolfchild, mentre per Cool Spot dovrete attendere fino a novembre. Anche le Battletoads, dopo il Megadrive, stanno per passare su Master System così come quel Super Off Road, corse su piste fuoristrada, che ha ormai toccato quasi ogni possibile formato esistente. Anche Populous II: Two Tribes, Muhammad Ali Boxing e Robocop vs Terminator non dovrebbero esservi del tutto sconosciuti visto che vi abbiamo già accennato in passato.

Populous II è il seguito del gioco del piccolo semidio che ha riscosso un enorme suc-

cesso su computer (soprattutto grazie a un completo campionario di disastri naturali e punizioni divine), il primo, per quanto mi risulta, a utilizzare la Micro Trackball della Sega, una specie di mouse.
A Robocop vs Terminator avevamo solamente accennato. Voglio anzitutto premettere che non si tratta di un'invenzione della Virgin come l'associazione Double Dragon-Battletoads, Robocop vs Terminator è una ministoria (a fumetti, della Dark Horse) in quattro parti scritta da quel piccolo mago della DC autore di fumetti decisamente originali e innovativi come Dark Knight, Electra Assassin e

Give Me Liberty, oltre che collaboratore nella stesura della sceneggiatura del secondo Robocop, che è Frank Miller.
Voi prendete naturalmente le parti del "buono" (nel senso lato del termine) Robocop contro non solo decine di Terminator e cyborg simili in Delta City ma anche contro una quantità di ED209 di cui i Terminator hanno preso il controllo. L'azione si sposta poi anche nel futuro contro un hardware che farà sembrare il nostro Robocop un ferrovecchio, aggiornato comunque ad armamenti, grazie a laser e colpi a ricerca che può raccogliere lungo la via.
Vi farà piacere sapere che il gioco sarà una cartuccia da 16 Megabit per un totale di 12 livelli di blastaggio nella versione Megadrive, ma sono previste anche versioni MS e GG, ma mettetevi l'animo in pace ancora per un po': quando potrete metterci le mani sopra avrete di nuovo i guanti di lana.
Potrà sembrare poco adatto mettersi a parlare dei cartoni animati della Walt Disney dopo i fumetti della Dark Horse, ma The Jungle Book (il libro

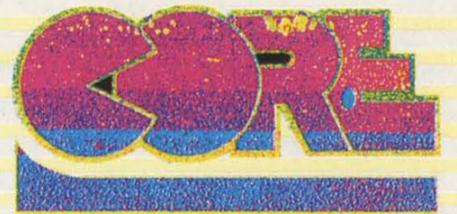
MEGA CD
DIVERSO: PIU' FORTE, PIU' VELOCE

Anche la Virgin sta per incrementare il parco titoli del Mega CD con una serie di conversioni di giochi già usciti come Terminator o Another World o di giochi in uscita come Cool Spot e Dinoblades. Anche per i primi due giochi non si tratta comunque di semplici conversioni. In Terminator, per esempio, il concept del gioco è rimasto identico (così come buona parte del codice, probabilmente) ma oltre alle solite sequenze animate e musiche sono stati aggiunti un discreto numero di nuovi livelli così come di avversari. Lo stesso vale per Another World: il gioco originale è rimasto immutato, ma una volta completato il giocatore si mette nei panni dell'alieno che lo ha aiutato a fuggire in tutta una nuova serie di avventure.
Dinoblades è invece un gioco originale sviluppato per Mega CD, e si tratta di un picchiaduro molto promettente.
La trama è la solita: alcuni vostri amici sono stati rapiti ed è vostro compito liberarli; quello che cambia rispetto al solito sono i protagonisti: dei dinosauri su pattini a rotelle. Come potete immaginare tutto il gioco è molto spiritoso e pieno di divertenti creature in tema giurassico come l'immancabile tirannosauro, rettili armati di sega a motore (Hash, reparto ferramenta! NdVF) e un certo Luciano la Lucertola (che abbiano letto anche loro i libri di Stefano Benni?).

Può inoltre contare su una dozzina di livelli, sui soliti bonus e power up ma soprattutto su quella che, a partire da Global Gladiators, è ormai diventata una caratteristica dei giochi Virgin: un'animazione di qualità superiore. Per Dinoblades sono state utilizzate delle tecniche del tutto simili a quelle dei cartoni animati prima che le immagini fossero convertite ed elaborate su computer, e questo vale per tutte le decine di personaggi del gioco, non solo per i protagonisti, che potranno quindi esibirsi in tutta una serie di divertenti animazioni ed espressioni che vanno dal triste all'arrabbiato al confuso, etc. Per ora non ci sono neppure foto disponibili, del resto il gioco non farà la sua apparizione prima di Natale, ma se si manterrà sugli standard degli ultimi platform Virgin...

sega CITY

della giungla) è appunto l'ultimissimo (nel senso che non lo vedrete prima di questo natale) gioco della Virgin, il primo ispirato a uno dei grandi classici dell'animazione della Disney.
Si tratta naturalmente di un platform con le immancabili foreste, liane, fiumi, etc. e con, per co-protagonisti, i vari personaggi del film: ci sono le scimmie con tanto di sovrano nei livelli finali, la tigre Shere Khan e ancora serpenti, stregoni e così via. La bella notizia è che dietro al gioco c'è ancora lo stesso team di sviluppo colpevole di Global Gladiators e Cool Spot, sono quindi garantiti uno stile fumettistico e animazioni di primissimo piano che, a seconda della Virgin, saranno molto simili al film originale. Tra le innovazioni nel gioco c'è anche una tecnica detta di Dual Contour Map che permette di avere due livelli di profondità di fondali, oggetti e piattaforme con cui interagire, virtualmente raddoppiando l'area di gioco. L'uscita è prevista in formato cartuccia per tutti i formati Sega.

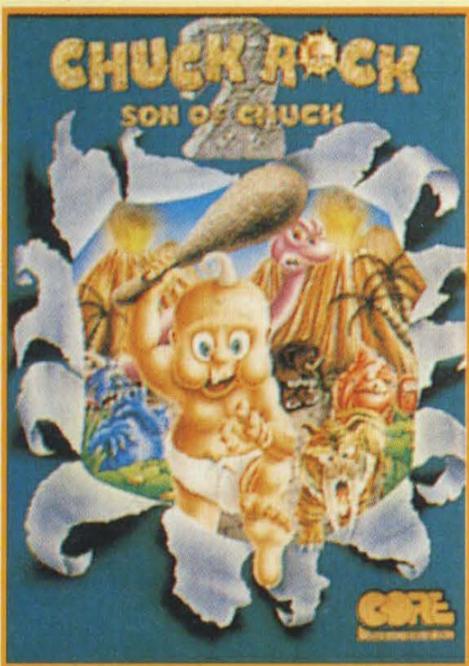
Niente di nuovo dalla casa inglese, sia perché già annunciati, sia perché si tratta di conversioni di giochi ben noti. C'è per esempio Strider II per MD (già Amiga), Flashback per MD (già Amiga), Super Kick Off per MD (già tutto). La US Gold si è anche accaparrata la distribuzione di un paio di interessanti titoli MS-GG: si tratta di James Pond 2: Robocod e Star Wars. Quest'ultimo è molto simile alla versione NES e Gameboy in circolazione da un po': un misto di azione-strategia e piattaforme. Si comincia dai deserti di Tatooine a bordo del Landspeeder fino alla Morte Nera (o Stella Morta come qualche abile traduttore l'ha definita) con visuale dall'alto o di lato proprio come su NES, ma non c'era da dubitarne visto che dietro al gioco c'è sempre la LucasArts, che sfrutta la US Gold per la distribuzione dei propri giochi proprio come aveva fatto con la JVC.

Beh, la storia della Core Design non è ne lunga (il primo mi sembra risalisse a tra anni fa, Corporation) ne costellata da enormi quantità di titoli (in tut-

FLASHBACK

D'accordo, ve ne avevamo già parlato diversi numeri addietro, ma visto che il gioco si ostina a non uscire ne approfittiamo per stuzzicarvi l'appetito con qualche foto, un po' di numeri, ma soprattutto aggettivi: Flashback è grasso!
Il gioco è suddiviso in tre mondi per sei livelli, per un totale di 200 schermate di gioco e 12 Megabit di cartucce.
Le animazioni sono sicuramente uno dei punti forti del gioco: la fluidità è eccezionale grazie ai suoi 24 frame al secondo (praticamente pari ai migliori cartoni animati) dello sprite principale. Anche la qualità è qualcosa di superiore: è stato naturalmente utilizzato il "solito" processo di rotoscope per le animazioni. Si tratta di una particolare tecnica (vista in Prince of Persia una delle prime volte) per cui vengono prima filmati degli attori veri le cui immagini vengono poi digitalizzate e ritoccate, utilizzata a profusione anche tra nei cartoni animati (ricordate l'interessante Lord of the Rings di Ralph Batsky che ne faceva abbondante utilizzo). In questo modo si può vedere Conrad, l'interprete principale, correre, saltare, rotolare, arrampicarsi e sparare con un realismo che ha pochi precedenti arricchito da piccoli particolari come i bossoli che saltano quando spara. A completare le animazioni ci sono poi la presentazione e le 75 scene cinematiche in grafica poligonale che raccontano la trama del gioco con un taglio molto cinematografico.

Ad arricchire la profondità di questo platform non comune ci sono poi una quantità di enigmi da risolvere che coinvolgono il dialogo con altri 15 personaggi del gioco e svariati oggetti tra cui mine, teletrasportatori, campi di forza, etc.

Per finire, a garanzia di una fedele conversione da computer, c'è il programmatore Paul Ciusset, della stessa Delphine Software che ha originalmente sviluppato il gioco.

to saranno circa una dozzina, conversioni escluse) ma si tratta di una delle case più polivalenti, che spazia un po' tra tutti i generi, tra avventure, simulazioni, RPG e naturalmente

platform, ma soprattutto si mantiene su livelli qualitativi decisamente alti. Thunderhawk è immediatamente diventato uno dei migliori simulatori di elicottero in circolazione su computer, stessa sorte ha subito Jaguar XJ220 nel campo dei giochi di guida in diretta concorrenza con la Lotus della Gremlin, ha prodotto uno dei primi buoni giochi per Mega CD con il platform Wonder Dog (che infatti sta per essere convertito anche su computer) e anche giochi come Chuck Rock, Heimdall e Curse of Enchantia non dovrebbero esservi del tutto sconosciuti.

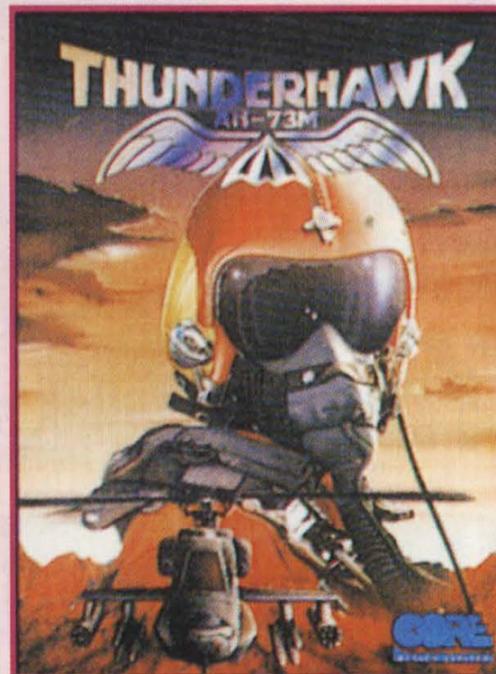
La Core è anche uno dei principali sviluppatori per le console di casa Sega; molti dei suoi giochi sono infatti anche usciti anche per console. Stiamo parlando di Chuck Rock, Jaguar XJ220 e Wolfchild usciti (o uscenti) tra l'altro anche in versione Mega CD.

Tra i suoi ultimi prodotti troviamo invece il seguito del platform cavernicolo, Chuck Rock II: Son of Chuck, che vede questa volta per protagonista il figlio di Chuck impegnato a salvare il padre con l'ausilio dell'enorme (per lui) clava paterna che rotea maldestramente per lo schermo. Il gioco è già uscito per Amiga e si tratta di un platform veramente simpaticissimo e molto buffo e gli utenti di Mega CD, Megadrive, Master System e Game Gear dovrebbero restarne più che soddisfatti se la conversione, prevista per questa estate, sarà pari all'originale.

Si va addirittura ai primi mesi dell'anno prossimo per il nuovo platform della Core, Bubba 'n' Stix. Gli antefatti vedono il nostro Bubba trasportare animali per conto di uno zoo quando viene rapito da un'astronave (che intende trasportarlo sul suo pianeta d'origine come esemplare per uno zoo alieno, profonda la morale, eh?) che (s)fortunatamente naufraga, con il suo polimorfo carico di alieni. Tra questi c'è

anche Stix, laconico alieno che altro non è che un bastone e come tale è impiegabile in mille modi diversi. Il gioco è un platform con una spiccata propensione per i rompicapo, per sfuggire agli alieni inseguitori dovrà affrontare foreste aliene, relitti di astronavi, paludi, centrali di energia e fogne fino al livello finale nello zoo alieno, e risolvere una serie di enigmi di difficoltà crescente con l'aiuto del suo prezioso amico Stix che potrà all'occasione rivelarsi utile come clava, leva, giavellotto, mazza da baseball, ponte su cui camminare, etc. Il gioco uscirà tra un bel pezzo, aspettatevi ulteriori aggiornamenti quindi, per ora tutto quello che se ne sa è che dovrebbe uscire in versione Megadrive e Mega CD.

THUNDERHAWK

Un'altra nostra vecchia conoscenza a fare la sua apparizione su Mega CD è Thunderhawk, i programmatori promettono comunque che le differenze con l'originale su computer saranno consistenti. Anzitutto Thunderhawk è un gioco che, al contrario dei precedenti, verrà sviluppato specificatamente per Mega CD, con l'obiettivo di sfruttare appieno le possibilità del suo hardware, non solo per qualche schermata e qualche musichetta in più. La nuova versione abbonderà di sprite (niente poligoni quindi) scalabili, ruotabili e ingrandibili per ogni veicolo, albero, edificio,

etc. e lo stesso vale per il terreno. Grazie al CD il gioco abbonderà comunque in quanto a musiche e presentazione; l'introduzione non sarà però la solita animazione, si parla di sequenze con per paesaggi dei frattali e come velivoli dei modelli renderizzati.

Restano i soliti dubbi riguardo ai simulatori su console, ma Thunderhawk potrà contare su una discreta quantità di scenari (Sud America, guerra chimica Sud Est Asiatico e guerra del petrolio in Medio Oriente) e missioni che includono veicoli di terra, elicotteri, aerei e postazioni; non prima di questo autunno, comunque.

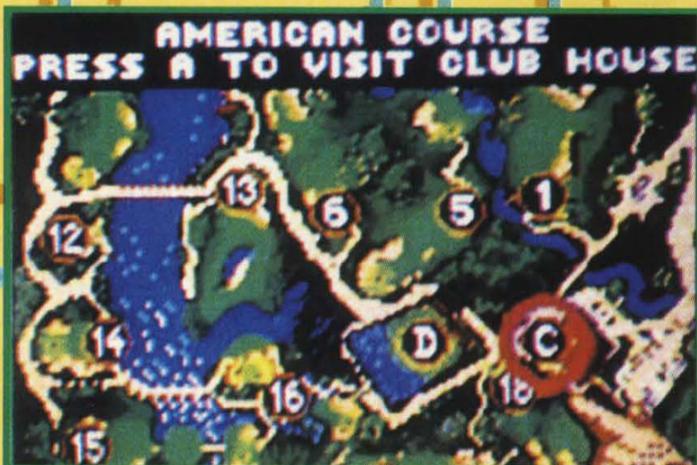
atari ATTACK

94

GIOCATORI	1/4
DIFFICOLTA'	3
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Il golf è certamente uno degli sport più interessanti, ricchi, divertenti e rilassanti: pensate, noi ci giochiamo anche a scuola!!!

Come sarebbe a dire "a scuola"? Da che mondo è mondo, nessuno ha mai visto dei licei o delle accademie dove, all'interno del giardino scolastico o più semplicemente lungo i corridoi, ci fossero dei veri e propri percorsi golfistici, o magari anche solo delle buche messe lì apposta per far cadere dentro la palline o, in giornate particolarmente fortunate, la professoressa di latino coi tacchi alti. E non si è mai visto nessuno recarsi in un grigio edificio con tanto di bastoni da Golf in luogo degli usuali libroni di letteratura italiana (un esempio per tutti: i cinque tomi del Guglielmino/Grosser) o della canonica Smemoranda. Eppure, qui al Politecnico di Milano, si organizzano dei veri e propri sfidoni a questo emblematico sport, sebbene giardino e corridoi non siano certo differenti da quelli del resto delle facoltà italiane. Il segreto sta tutto in quel gioiello di tecnologia portatile che è l'Atari Lynx, e naturalmente nella cartuccia che sto, anzi, stiamo recensendo. Dico "stiamo" perché anche in questa recensione avrete l'opportunità di leggere più di un commento (questo gioco è talmente piaciuto in redazione -e non- che davvero non me la sentivo di monopolizzare questo testo) e se voterete "sì" alla prima domanda del referendum indetto mesi fa, sarà così per tutte le recensioni. Bene, fatta la dovuta propaganda politica (avrete certamente inteso che io e Jack

Bel colpo! La barra sulla destra vi indica il tipo di mazza che state usando, lo spin e la potenza del colpo.

Cominciare con la scelta dello Stato mi sembra un'ottima cosa!

Passando quindi ai vari percorsi...

Bene bene bene, anzi, ancora meglio. Lasciatemelo dire con una lacrimuccia di pacata commozione, questa cartuccia è davvero grandiosa; giocando ad AG, infatti, non si potrà non avere la sensazione di stare giocando a golf veramente. Assumere familiarità coi comandi è abbastanza agevole, anche se sulle prime il sistema di selezione della potenza del tiro e dell'effetto possono risultare eccessivamente macchinosi. Tuttavia queste caratteristiche non possono essere assolutamente definite come "difetti", e se anche lo fossero, sarebbero lacune colmate e "straripate" dall'elevatissima qualità di programmazione del resto del gioco. E a proposito di raffinatezze, vi consiglio di ascoltare il sonoro con le cuffie: non solo i jingle sono veramente belli, ma vi sono anche delle godibilissime sezioni di parlato digitalizzato, sullo stile di Klax. La grafica, tanto per finire, si mantiene sempre a livelli di dettaglio incredibili, è molto colorata, e fa buon uso delle capacità della console. Un consiglio per l'acquisto? Correte a comprarlo, e al diavolo certi psicologi...

Paolone

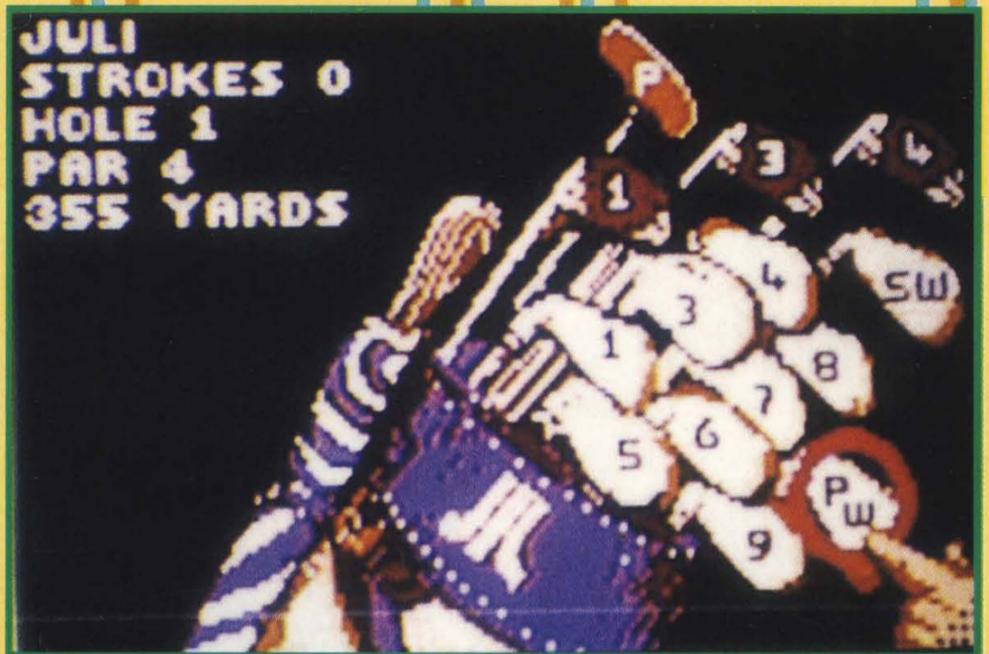
AWESOME GOLF

siamo spudoratamente per il "sì", comunque voi fate come volete)(che tanto poi si fa come voglio io... NdAlex), passiamo al gioco vero e proprio. Appena accesa la console, una serie di opzioni vi permette di scegliere uno dei tre percorsi selezionabili (America, Inghilterra o Giappone), se giocare con o senza vento, la lunghezza del percorso stesso (9 o 18 buche) e se giocare immediatamente o fare pratica coi bastoni. Quest'ultima opzione è parecchio interessante, dato che non tutti possono aver fatto il caddy come Jack (non ve lo consiglio proprio, ndGK)(è davvero meglio fare la pallina come fai ora, Jack? NdAlex) e quindi non tutti possono conoscere a menadito l'utilità di ogni singolo bastone a seconda del tipo di terreno su cui è finita la pallina. Se viene selezionata la partita vera e propria, la prima cosa che appare sullo schermo è una mappa della "buca" da affrontare. In questa sessione bisognerà aggiustare la mira e prepararsi al lancio. Se la mappa non vi risulta sufficientemente dettagliata, potete benissimo ottenere uno zoom della medesima muovendo il pad e tenendo premuto il tasto B. A questo punto è ora di selezionare il bastone più adatto alla vostra ubicazione, a seconda cioè che vi troviate sulla pedana di partenza, sul fairaway oppure sul rough (erba) o in un bunker (nella sabbia). Bene, tutto è pronto per il tiro, che scatterà non appena ne avrete scelto -con un po' di fortuna e tanta maestria- la potenza assieme all'effetto che vorrete imprimere alla pallina. Detto questo, detto tutto, non mi resta che lasciarvi ai commenti, a partire naturalmente dal mio...

Paolo Besse

La classifica iniziale (comunque arriverò primo, sono solo!)

Devo ammettere che Paolone ha descritto in maniera decisamente obiettiva AG e non posso che essere d'accordo con lui. Vorrei però sottolineare un aspetto che, secondo me, è uno dei maggiori punti di forza di questo gioco: la superba longevità. Anche se non siete degli amanti di questa disciplina sportiva, sono più che convinto che tra voi e AG sarà amore a prima vista: non riuscirete a staccarvi dal Lynx nemmeno a pile esaurite!!! Figuriamoci poi quando deciderete di togliere questa cartuccia: sarà una vera e propria tragedia! Pensate che quando io e Paolo abbiamo provato AG per la prima volta (durante le ore di informatica, ndGK) ci siamo azzuffati per poter avere nelle mani il portatile di casa Atari... Fate un po' voi!

Jack

Scegliamo la mazza giusta (se avete problemi chiamate Jack)

Mappa della buca...

LYNX	
GRAFICA + Dettagliata, simpatica, colorata e Zoomata!! + Interessanti gli effetti a fine-buca	92
SONORO + Ottimi jingle + Ottimo parlato digitalizzato.	94
GIOCABILITA' + Livello di difficoltà adeguato + Longevità garantita, ayeah!!!	95
ATARI	94

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

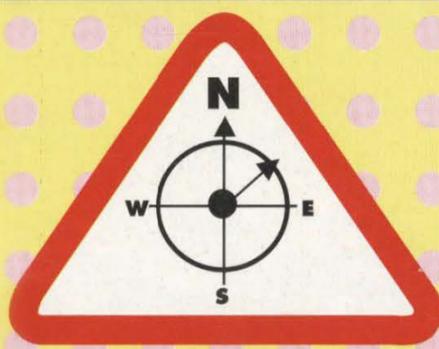
RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.
Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

89

GIOCATORI	2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

X-ME

Sono i figli dell'atomo, uomini e donne con il codice genetico alterato dalle radiazioni atomiche, sono dotati di poteri incredibili, devastanti. Per alcuni sono mostri, per altri la salvezza e il futuro dell'uomo: sono il sogno di Xavier, sono gli X-Men.

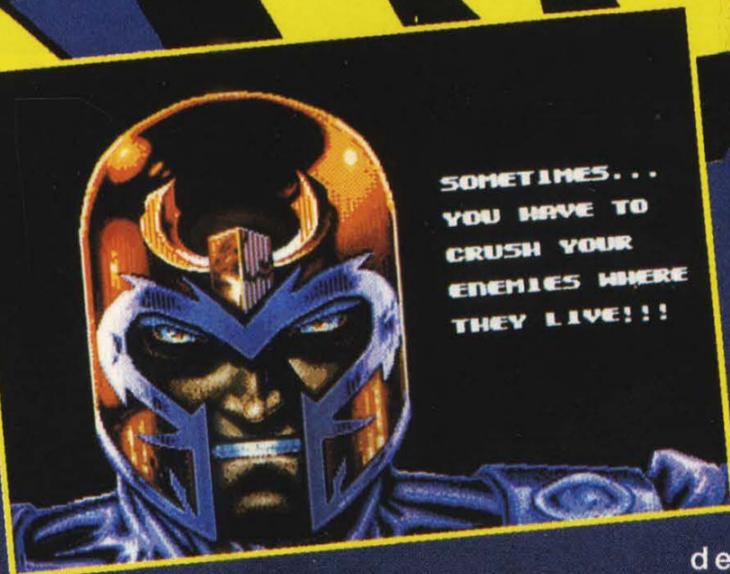
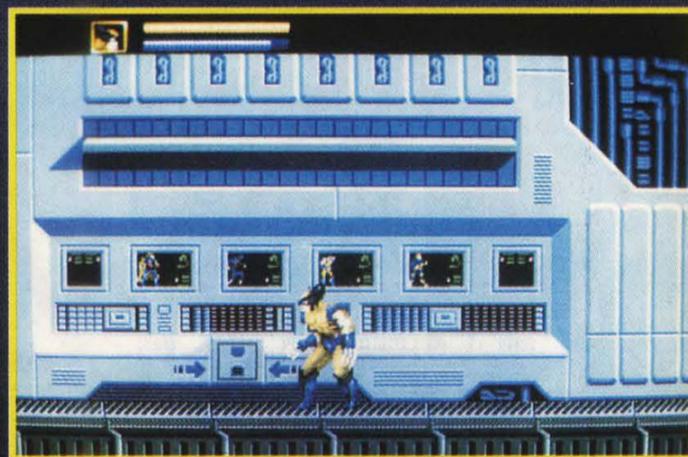
Lo ha fatto, lo sapevo! - Non fare così Slim, nessuno poteva sapere che prima o poi si sarebbe di nuovo messo contro la legge.
- Non mi è mai piaciuto, lo sapete. Non vi dirò "Ve lo avevo detto" ...un momento... questo è il suo odore... ma c'è anche qualcos'altro... qualche cosa che non sentivo da molto tempo...
- Unglaublich!
- D'accordo squadra, questo è il piano: io e Wolvie torniamo dal Professor X, mentre Gambit e Kurt cominciano a raccogliere informazioni, è meglio sapere per tempo che cosa ha intenzione di fare. E' meglio essere preparati.
- Se lo prendo pregherà che lo uccida!

Ciclope e Nightcrawler nelle terre selvagge

SOMETIMES... YOU HAVE TO CRUSH YOUR ENEMIES WHERE THEY LIVE!!!

Christian durante il tempo libero...

- Stai scherzando vero Wolverine.....?!
- ...Uhmph.....
- Vero...?!!

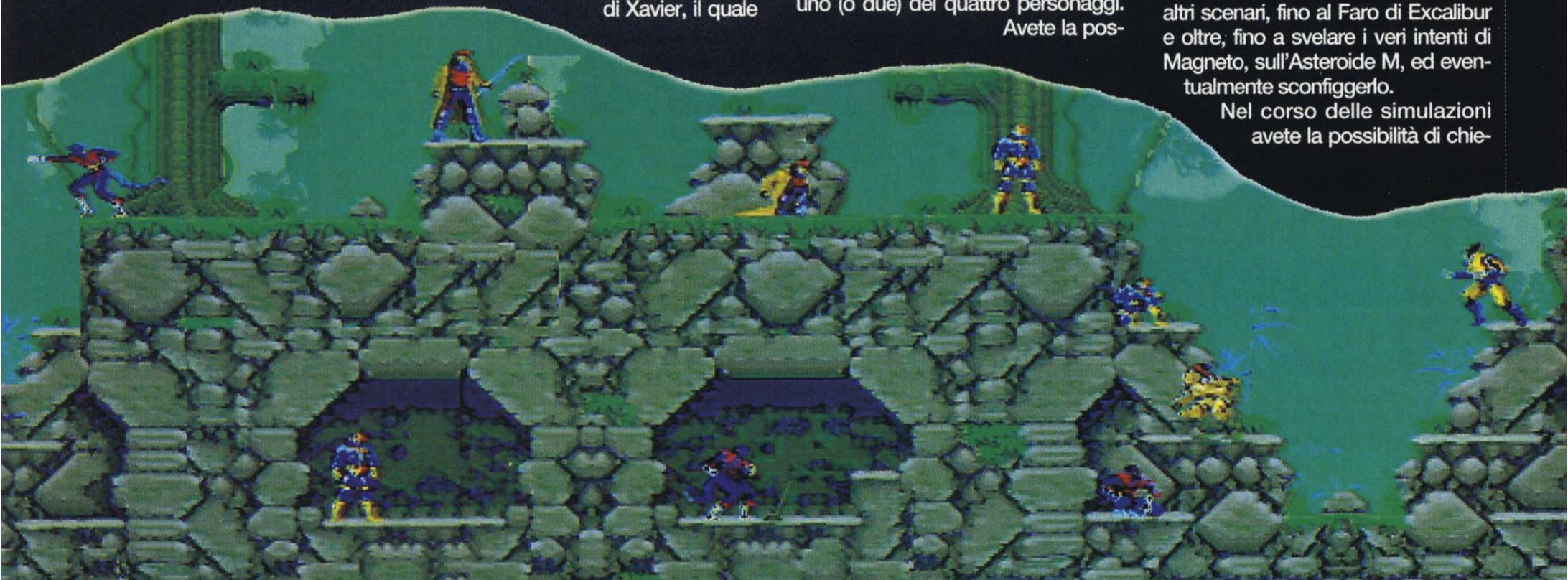
Magnus Magneto, signore indiscusso e assoluto delle energie magnetiche, capace di creare muri con le particelle ferrose sospese nell'aria, o di sollevare e plasmare carri armati, protetto da scudi di energia di tale potenza da nullificare ogni attacco, e in grado di rendere deserti fumanti le città moderne, astuto avversario, crociato della libertà e dell'indipendenza dei mutanti, fautore dei più grandi attacchi perpetrati ai danni dell'Homo Sapiens, ex leader della famigerata Confraternita dei Mutanti Malvagi, sta ancora una volta progettando di colpire la Terra con tutta la forza del suo odio verso gli uomini, come ha già fatto più volte in passato, e come di sicuro farà nuovamente in futuro per assicurare un glorioso futuro alla razza dell'Homo Superior, i Mutanti. Un progetto simile, tanto che spesso le loro idee hanno coinciso, è quello

Wolvie davanti al computer da cui inizia il gioco

che ha caratterizzato la vita di Charles Xavier, meglio conosciuto come il Professor-X. Costretto sulla sedia rotelle, Xavier è in realtà un mutante di grandissimo potere, forse il più potente telepate della Terra. Avendo fondato la Scuola di Xavier per Giovani Dotati, il Professore ha cercato di proteggere e salvare dall'odio razziale e dalla paura per tutto ciò che è diverso alcuni giovani (parecchi a dir la verità). Li ha istruiti, li ha allenati, ma soprattutto li ha aiutati a convivere con i propri poteri, in alcuni casi quasi dei doni, in altri veri e proprie maledizioni. Solamente di quattro giovani all'inizio, le schiere di questa formazione temuta-amata sono andate via via infittendosi, riunendo sotto un'unica bandiera tantissime altre figure.
Ora su sulle spalle di quattro di questi (per alcuni eroi, per altri criminali) giace la possibilità di salvare degli innocenti dalla furia e dall'odio, dal potere distruttivo di Magneto. Sono gli X-Men, il sogno di Xavier. Alcuni, come Scott Summers, detto Ciclope, sono nella squadra fin dalle sue origini (ne è infatti stato il leader indiscusso per molto tempo), altri, come il misterioso Wolverine, dal passato sconosciuto e dall'indole belluina, o l'agilissimo Nightcrawler, si sono uniti al team in un secondo tempo, ma sempre nuove leve affluiscono, e tra queste primeggia Remy Lebeau, Gambit, ex ladro autodidatta, agile e atletico, capace di rendere esplosivo qualunque oggetto (di solito preferisce carte da gioco) e quindi scagliarlo con precisione letale.
Al momento la squadra è riunita all'interno della Scuola di Xavier, il quale ha fatto sapere a due dei suoi migliori Uomini-X di volerli testare con una simulazione nella famosissima Stanza dei Pericoli, una meraviglia di elettronica e olografia, teatro di incredibili battaglie di allenamento in cui i mutanti affinano le proprie capacità ma soprattutto il proprio spirito di squadra. Però la chiamata è stata stranamente repentina e senza alcun preavviso, e abbastanza insolita, con Magneto in giro deciso a vendicarsi della stupida cattiveria degli uomini.
Qui inizia la partita: all'entrata della Stanza del Pericolo, potete scegliere uno (o due) dei quattro personaggi. Avete la possibilità di sceglierli con un minimo di cognizione di causa, nel senso che avrete le schede tecniche dei vari personaggi, con differenti caratteristiche fisiche, abilità, poteri e storia di fondo. Dopo qualche minuto che siete a spasso per le diverse piattaforme della SDP (Stanza dei Pericoli), ecco che verrà attivata la prima simulazione, ovvero la Terra Selvaggia. Alberi giganti, piccoli draghi, selvaggi tigrati e il Fenomeno; quindi, entrati in una sorta di palazzo-fortezza, e sconfitta la Regina Nera al suo interno, verrà disattivata la simulazione, per permettervi di ripristinare energia e poteri; ma mentre sarete totalmente presi da questa rinfrancante attività, ecco che quasi subito parte un'altra simulazione, sempre meno fittizia e sempre più letale: una base di Shi'ar, e i suoi temibili guerrieri. E poi via attraverso altri scenari, fino al Faro di Excalibur e oltre, fino a svelare i veri intenti di Magneto, sull'Asteroide M, ed eventualmente sconfiggerlo.
Nel corso delle simulazioni avete la possibilità di chie-

Juggernaut che guarda allibito Ciclope mentre Nightcrawler gli si è teleportato alle spalle...

Sempre il Ghiottone all'interno della base Shi'ar

Wolvie accucciato davanti a un soldato Shi'ar

La schermata che appare per ogni personaggio al momento della scelta

17 GIUGNO - 17 SETTEMBRE

É COMINCIATO IL CONTO ALLA ROVESCIA!

A STEVEN SPIELBERG FILM

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS
AN AMBLIN ENTERTAINMENT PRODUCTION
SAM NEILL LAURA DERN JEFF GOLDBLUM AND RICHARD ATTENBOROUGH
"JURASSIC PARK" SAMUEL JACKSON BOB PECK MARTIN FERRERO
MUSIC BY JOHN WILLIAMS FILM EDITED BY MICHAEL KAHN, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER RICK CARTER
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DEAN CUNDEY, A.S.C. BASED ON THE NOVEL BY MICHAEL CRICHTON
SCREENPLAY BY DAVID KOEPP ADAPTATION BY MICHAEL CRICHTON AND MALIA SCOTCH MARMO
PRODUCED BY KATHLEEN KENNEDY AND GERALD R. MOLEN
AMBLIN ENTERTAINMENT DIRECTED BY STEVEN SPIELBERG A UNIVERSAL PICTURE UNIVERSAL AN MCA COMPANY

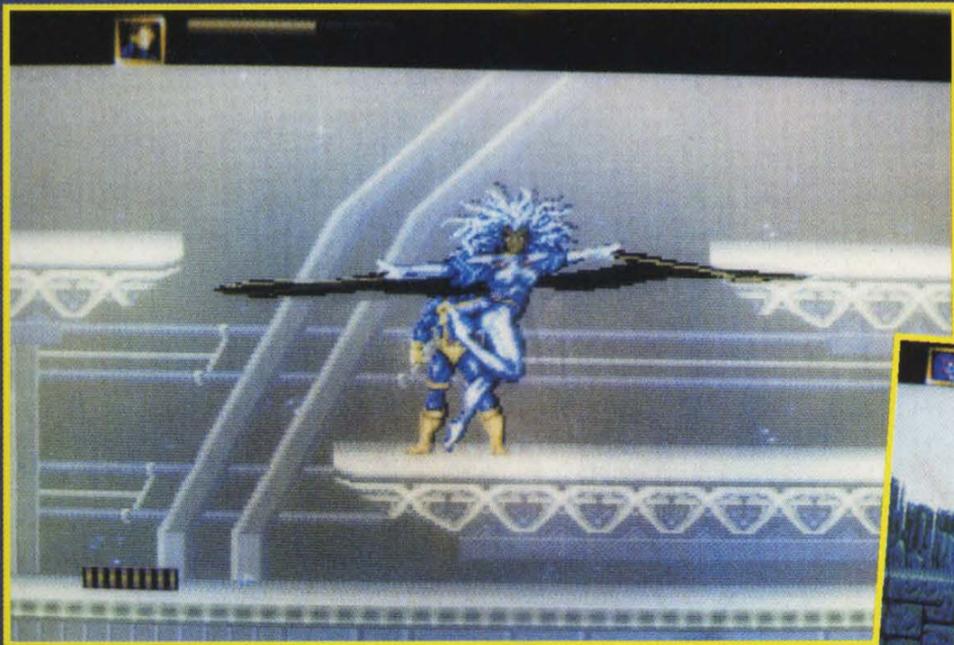
(...) INGIGANTENDOSI, L'OMBRA SI DISSOCIA DAI VAPORI DELLA NEBBIA APPARENDO, QUASI DI COLPO, DEFINITA. ORA CEDE IL SUO POSTO AD UN CORPO CICLOPICO, RUGOSO, POGGIATO SU DUE ENORMI ZAMPE POSTERIORI. GLI OCCHI, FREDDI E FISSI, D'UNA FISSITÀ DA FAR RAGGELARE IL SANGUE, SCRUTANO ALL'INTORNO(...)

(...CONTINUA)

CADARIO

X-MEN

dere aiuto a un altro degli X-Men, che per l'occasione si mostrerà con una fugace e subitanea apparizione nello splendore di tutti i suoi poteri: la folgorante Ororo-Tempesta, regina del clima e signora dei fulmini, o l'Uomo Ghiaccio, dominatore delle energie fredde, la potente Rogue, semi invulnerabile, capace di assorbire la psiche e i poteri di coloro con cui entra in contatto, o l'ex Cavaliere di Apocalisse, Arcangelo, dotato di ali bioniche tramite le quali scaglia lame d'acciaio. Avrete anche la possibilità di farvi sostituire da uno dei vostri compagni di squadra che non sono entrati nella simulazione, in maniera tale da poter superare una sezione in maniera più appropriata, sfruttando le diverse capacità dei vostri compagni.

I fucili a raggi delle guardie sono abbastanza spiacevoli, quindi fate attenzione

Scott Summers che chiama in aiuto Tempesta

Bene o male tutti i poteri sono stati rappresentati, o meglio, quasi tutti, se i raggi di forza di Ciclope sono presenti e temibili, così come le carte esplosive di Gambit o la capacità di teletrasporto di Nightcrawler, per Wolverine è stato considerato potere solo il suo uso devastante degli artigli di Adamantio; bisogna però ammettere che rappresentare nel gioco la potenza fornitagli dal suo scheletro indistruttibile, o dal suo fattore rigenerante, caratteristiche che combinate lo rendono pressoché immortale, avrebbe reso il personaggio un po' troppo potente rispetto agli altri tre, sbilanciando totalmente il gioco.

I movimenti dei mutanti sono ben realizzati, fluidi, con molte e differenti pose, caratterizzate in maniera diversa per i vari personaggi, con Nightcrawler che avanza chino, muovendo fluidamente la coda, scalciando a piedi uniti, o Logan (Wolvie per gli amici), che si accuccia minaccioso prima di......Snikt! Oppure quando salta con gli artigli snudati ruotando su se stesso a velocità impressionante.

Ben delineate sono le immagini dei vari avversari, dai tigroidi della Terra Selvaggia ai guerrieri di Shi'ar (ma la mia passione è il ghigno di Magneto), e bene sono fatti anche i movimenti di questi, anche se a volte saltano fuori dalle porte in maniera alquanto rigida.

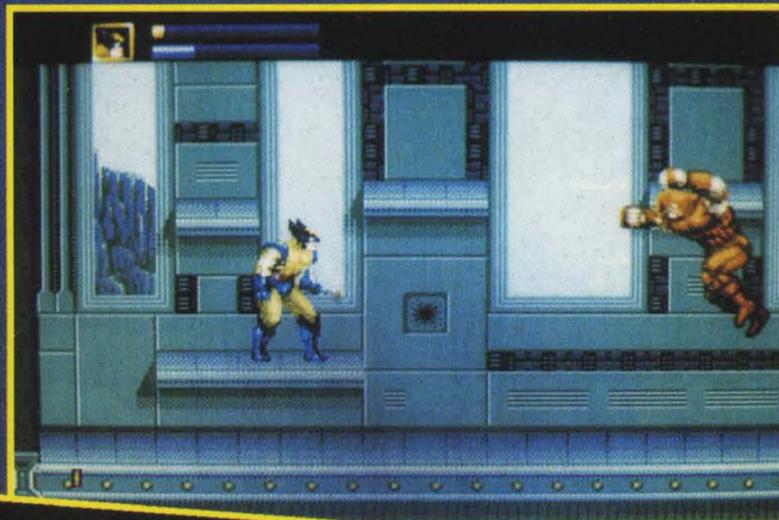
Il sonoro potrebbe essere decisamente migliorato, con effetti speciali alquanto bruttini, e una musica di sottofondo che accompagna il gioco che non è decisamente avvincente, ma comunque accettabile.

Il gioco ha tre diversi livelli di difficoltà, amatore, eroe, e supereroe, ma già al più semplice si presenta alquanto duretto, e sebbene la buona vecchia (mica poi tanto) Jean Grey sia sempre pronta a risollevarvi telecineticamte quando ruzzolerete giù dalle varie piattaforme, l'esperienza vi risulterà comunque alquanto dolorosa.

Ma ciò che letteralmente vi farà a pezzi sarà la serie di scontri durissimi che dovrete affrontare che, nel corso dei vari livelli, estorceranno il loro giusto tributo in sangue, sudore e polpastrelli (questi ultimi sembrano infatti costituire la maggioranza dei defunti).

In riva al Mare del Nord...

Il gioco è articolato su di una serie di livelli-scenari simulati, tutti costituiti da veri e propri percorsi di guerra, con piattaforme, balconate, passerelle, pavimentazioni mobili, porte da attivare, e ovviamente, orde di nemici. Al termine di questa sfilza di intrattenimenti troverete gli avversari di fine livello, sempre e comunque devastanti. Occasionalmente, dietro qualche pannello troverete delle simpatiche e accoglienti capsulette di energia, le quali rimpingueranno più che volentieri le vostre riserve energetiche e la vostra scorta di poteri mutanti.

Come già detto, il gioco non risulta per niente facile, i livelli sono abbastanza complessi, e gli avversari decisamente duri da battere (anche se nemmeno gli uomini-X scherzano); e se questo da una parte può incidere negativamente sulla giocabilità globale del gioco, non può che alzarne la longevità, visto soprattutto il discreto interesse che suscita, e l'intrinseco senso di sfida e soddisfazione per i vari successi conseguiti.

Ri-Juggernaut (il Fenomeno), ma questa volta contro Wolvie all'interno del faro di Excalibur

Nel complesso il gioco è molto buono, abbastanza vario e tutto sommato appassionante, non fosse altro per il gusto di vedere alcuni tra i personaggi più famosi dei fumetti lottare come meglio sanno fare.

Christian "Continuo decisamente a tifare per Magneto" Antonini

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Bei movimenti +Livelli Interessanti	90
SONORO -Effetti bruttini -Scarsina la musica	82
GIOCABILITÀ -Ostico +Hard to be killed	86
SEGA	89

MICRO PROSE™

presenta...

F-15 STRIKE EAGLE

LA SIMULAZIONE DI VOLO PIÙ REALISTICA DEL MONDO.

Original Nintendo Seal of Quality™

Nintendo®

GAME BOY™

IL NUMERO 1 TRA I SIMULATORI DI VOLO

PILOTA L'F15 STRIKE EAGLE IN UNA SERIE DI PERICOLOSE MISSIONI NEL GOLFO PERSICO. IL TUO COMPITO É QUELLO DI DISTRUGGERE ALCUNE BASI MILITARI E DI CONDURRE L'ASSALTO DECISIVO CONTRO IL NEMICO.

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale".

88

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Era ora che arrivasse su Super Nintendo un altro gioco dove il MODE 7 avesse una parte da prima donna; dopo F-Zero, Pilotwings e Super Formation Soccer, se ne erano visti ben pochi (più o meno tanti quanti i capelli di Mastro Lindo).

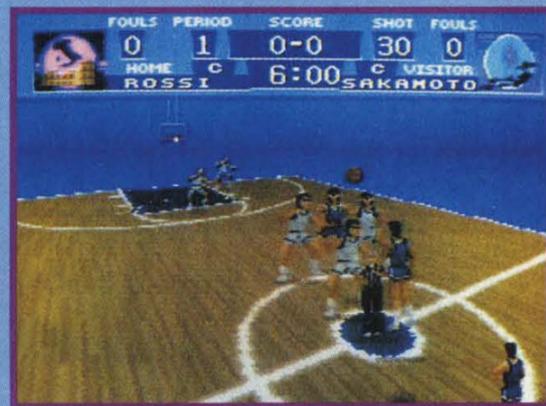
Un bel tiro dal limite dei tre secondi...

Il quintetto base delle due squadre con tanto di logo e cheerleader

World League Basketball è la conversione ampliata di Super Dunk Shot per Super Famicom. Ampliata nel senso che avrete a disposizione diversi continenti dove andare a gareggiare e quindi anche un numero di franchigie nettamente superiore; per il resto le opzioni restano invariate: avrete la possibilità di giocare da soli contro il computer, o contro un vostro amico, di partecipare a un campionato e di salvare la vostra posizione mediante password; il tutto, Ladies & Gentlemen, in ben tre livelli di difficoltà: Easy, Medium e Hard.
Assistere o ancor meglio partecipare a un incontro è davvero un'esperienza stupefacente: la visuale rappresenta l'immaginaria inquadratura di una telecamera posta sempre alle spalle del giocatore in possesso della palla; le varie rotazioni del campo e gli ingrandimenti del canestro e degli altri atleti sono veloci e fluidissimi, e la realizzazione visiva di alcune azioni non mancherà di mozzarvi il fiato proprio come se foste di fronte a una ripresa televisiva.
Ottima anche la varietà e la resa delle diverse schiacciate realizzabili: avrete la possibilità di esibirvi in slam-dunk a una mano, a due, a un palmo previo salto con spettacolare rotazione di trecentosessanta gradi, e perfino all'indietro.
Il principale (e abbastanza imperdonabile per i veri amanti del basket) difetto di World League Basketball risiede nella complessiva facilità del gioco stesso. Alla lunga vi accorgerete di come i passaggi risultino quasi del tutto superflui per riuscire a segnare e di come la partita (se vi siete bene impratichiti del meccanismo di gioco) si riduca spesso a uno slalom tra gli avversari che solitamente termina con una schiacciata. Naturalmente questo difetto si attenua se selezionate un livello di difficoltà elevato, ma non scompare mai del tutto.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa.

Non è mica facile marcare 'sto qui

Una palla contesa e inizia la sfida!

WORLD LEAGUE BASKETBALL

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +veloce e fluida + sconvolgente	93
SONORO + soddisfacenti effetti sonori - non è Mozart	80
GIOCABILITA' + i livelli di difficoltà ci sono... - ...ma in fondo servono a poco.	80
NINTENDO	88

La Leggenda Continua...

NINTENDO, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AND THE OFFICIAL SEALS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO

Single, il drago sputafuoco dello stregone, fa buona guardia ad una bellissima principessa nelle oscure profondità di un castello. "Dirk il temerario" l'eroe di questa affascinante avventura che nulla invidia ai più brillanti film di animazione, ha osato sfidare le ire del mostro. É giunto il momento di entrare nella tana del drago.

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO con l'assist

PGA TOUR GOLF 2

76

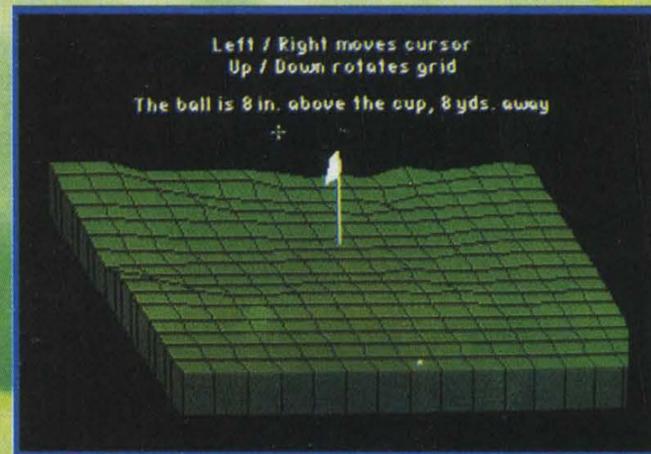
GIOCATORI	4
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Lo ha fatto ancora: l'ha studiata, l'ha immobilizzata. Uno sguardo clinico, poi ha preso il bastone, ha calibrato la forza e l'ha colpita. Ancora, e ancora. E sta per farlo di nuovo. La vita può essere realmente difficile per una pallina da golf.

Dopo un primo periodo in cui avrete la possibilità di "fare la spesa", nel senso che vi troverete di fronte a una schermata ritraente degli intraprendenti e distinti giocatori in un negozio a provare mazze, guanti e caddy (un giorno di chiederò di spiegarmi questa tua ultima affermazione, Chris. NdAlex), potrete iscrivervi ad una serie di differenti tornei che vi porteranno in giro per i circuiti internazionali, almeno fino a quando rimarrete nelle più alte posizioni della classifica.
Perché far la spesa? Perché, con un sistema a finestre che potrebbe tanto ricordare quello dello di un'Amiga o di un Macintosh, avrete la possibilità di scegliere il parco-mazze della vostra sacca, il tipo di torneo a cui partecipare, ma soprattutto, se con nessuno, uno, due, o tre altri giocatori. Esiste anche la possibilità di completare una partita interrotta, e quindi portare agli allori il vostro giocatore.
La risoluzione grafica è abbastanza interessante, anche se non offre nulla di nuovo, solita visuale a livello del terreno, con vista aerea del green, situazione "tattica", del tipo dove è la pallina, che percorso ha fatto e dove deve arrivare, e suggerimenti vari volta per volta. I fondali sono comunque abbastanza scarni, considerato che i campi su cui dovrete giocare sono molteplici, ma sembrano però avere un comune orizzonte. Interessante l'elemento sonoro, abbastanza vario, con suoni differenziati, a seconda del tipo di mazza, o del tipo di terreno che la pallina colpisce (ho scoperto i suoni relativi agli stagni e ai rimbalzi contro gli alberi).
Nel complesso interessante, più che interessante, anzi, ma diventa buono solo per gli appassionati del genere, anche se per tutti gli altri rimane molto accessibile e abbastanza vario. Questa è comunque la sua dote migliore, assieme al fatto che può essere giocato anche in quattro e con posizioni salvate, considerato che, altrimenti, presenterebbe ben poche novità rispetto alla prima puntata.

Chriss

Consigli da esperto...

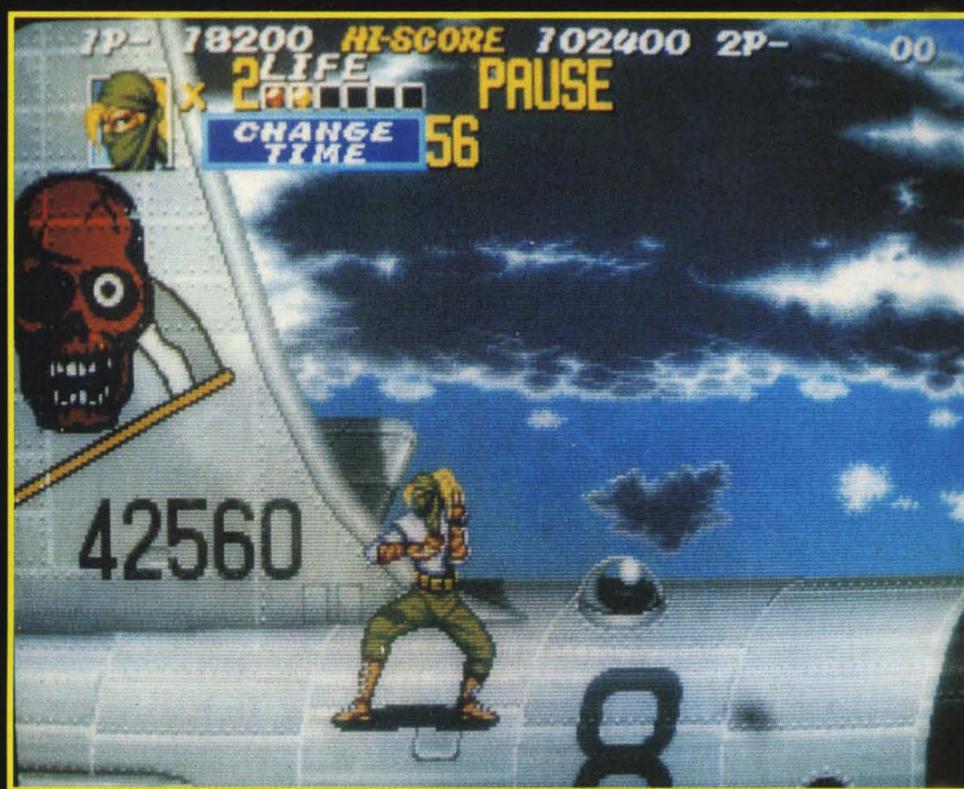
Scelta del percorso...

Visuale "tattica" del terreno

Schermata coi menu a tendina per fare le vostre scelte...

Immagine di voi mentre state per tirare...

MEGA DRIVE	
GRAFICA -Fondali scarni	74
ORO +abbastanza vario -ma limitato	61
GIOCABILITA' +vario	79
ELECTRONIC ARTS	76

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Nota bene: alla fine di questa recensione c'è il Post Scriptum riguardante il concorso misterioso da me lanciato sul numero 17, ma prima leggetevi l'articolo...

Tipico ninja: biondo, vestito di verde, bianco e rosso (che sia italiano?) e in piedi all'esterno di un aereo.

Nooooo, non ditemelo; una nuova cartucciona per il nostro Neo Geo; e non sarà micapercasoforse-probabilmente un ennesimo picchiaduro vero?
Ahiahiahiahi, la risposta è sì. Mi sa che, di questo passo, la SNK non vincerà certo l'oscar per la maggiore varietà e originalità dei suoi videogiochi.
E, come se non bastasse, si tratta anche di un seguito, e più precisamente del seguito del famoso Sengoku, un picchiaduro a scorrimento orizzontale nel quale muovevate un valoroso guerriero urbano armato di spada (un samurai moderno, per intenderci), affiancato da un amico cowboy anch'esso armato di spada (e questo, per intenderci, non so proprio come giustificarlo)(e i "lunghi coltelli" di cui parlano gli indiani nei film chi sono? NdAlex) . I due prodi avevano il compito di sconfiggere un malvagio e antico esercito giapponese risorto, come da una malefica profezia, allo scoccare dei mille anni trascorsi dalla data in cui era stato sconfitto.
Beh, adesso (in Sengoku II), il malvagio esercito da voi ricacciato nelle tenebre è nuovamente tornato per divertirsi, e quindi vi toccherà rimetterlo a nanna; per l'ultima volta si spera, perché se dovesse rispuntare, e con esso anche un Sengoku III, a nanna andremmo noi, dall'insopportabile sonno e dalla noia conseguente.
Intendiamoci, non che Sengoku II sia del tutto malvagio: la grafica è ben realizzata, il sonoro anche, ma la monotonia regna suprema, dato che tutto ciò che dovrete fare per ogni livello sarà affettare nemici, affettare nemici e poi affettare nemici (insomma, affettare nemici)(del resto è anche difficile far loro dell'altro essendo armati di una spada NdAlex).
La struttura è infatti rimasta (altra profonda nota di demerito) completamente invariata rispetto alla prima release, e non sono stati apportati sostanziosi miglioramenti, come invece era avvenuto per capolavori del calibro di Fatal Fury II.

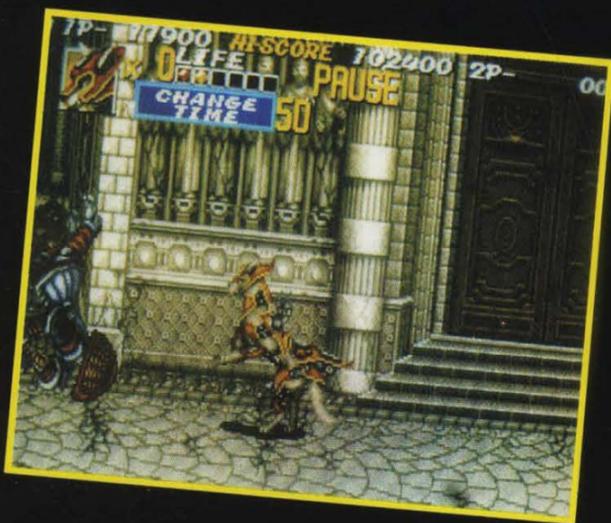
Se avessi il naso così lungo avrei paura a combattere contro un tipo con l'ascia!

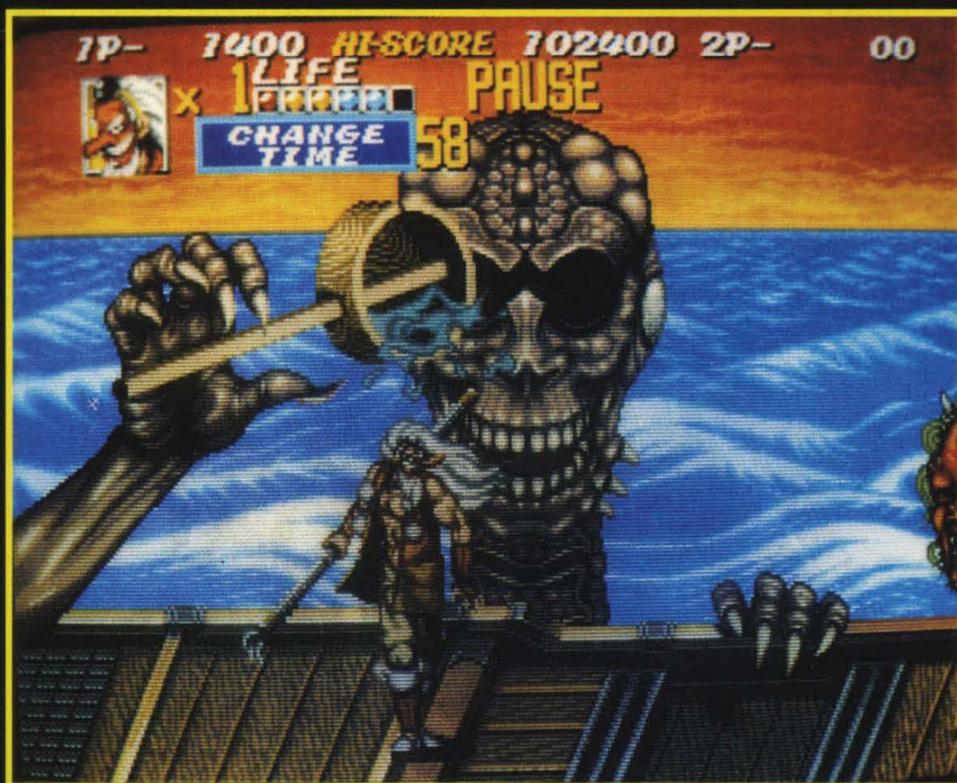
C'è forse da dire che la storia è un pochino, ma solo un pochino, cambiata: questa volta, invece di essere catapultati dalla terra alla dimensione mistica come in Sengoku I, verrete invece sballottati da un'epoca all'altra, in un frenetico viaggio temporale su e giù per i secoli. Così vi troverete ad affettare tanto i comuni delin-

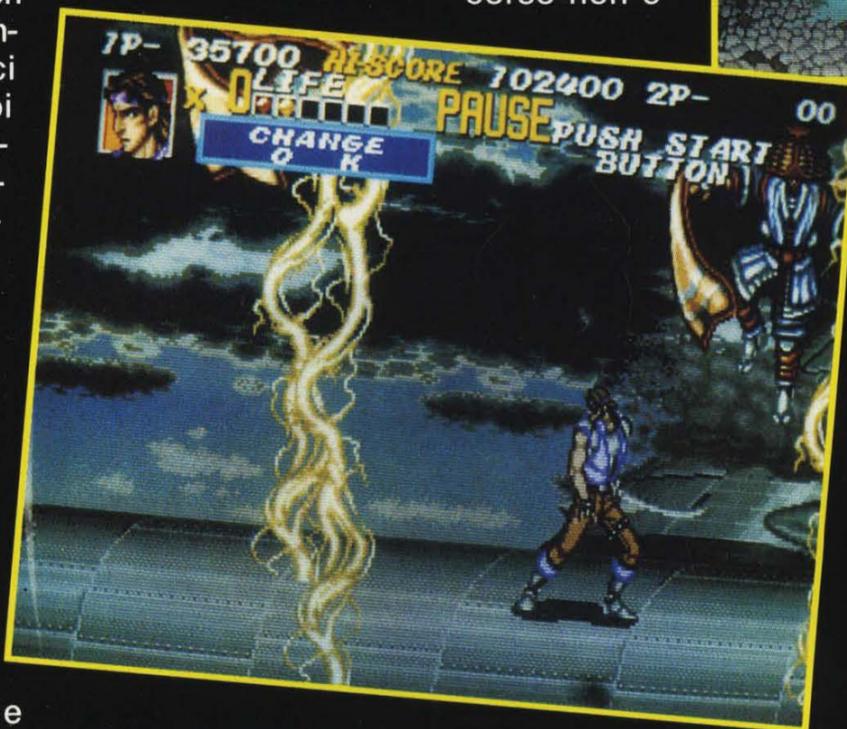
Non è bello vestirsi così tanto quando si deve combattere, caro il mio magonzo

Lascia stare quelli piccoli, che è meglio.

Mi sono appena ricordato di un appuntamento urgente...

quenti modemi da strada, quanto i simpatici e armati fino ai denti soldati tedeschi (chissà perché ho inconsciamente scritto tedeschi, dato che niente potrebbe nel gioco far pensare a questi, ma dato che quando ci sono soldati cattivi, sono solitamente tedeschi, tuffiamoci nel buco nero del luogo comune...).
Tra uno stage e l'altro vi saranno dei brevi intermezzi in cui cavalcherete degli stupendi destrieri, galoppando in mezzo alle orde nemiche, nel tentativo, indovinate un po', di affettare le teste dei malcapitati a tiro, o meglio a portata di lama.
Anche in questa seconda versione potrete ricevere, previa raccolta di opportuni bonus sporadicamente disseminati per lo schermo o fuoriuscenti da nemici appena affettati, dei poteri speciali che incrementeranno la vostra potenza devastatrice con letali magie, o vi trasformeranno in cattivissimi lupi,

Vieni qui, bel cagnone!
Ah, ma il bel cagnone sono io!

pronti a massacrare il nemico, naturalmente affettandolo con i loro aguzzi dentini.
Una cosa non poco fastidiosa che mi ha abbastanza alterato è senza dubbio rappresentata (e qui torniamo sull'argomento monotonia cronica) dalla ricorrentissima materializzazione degli stessi nemici in ogni epoca visitate; sto parlando di un gruppo di malvagi madarini (parenti dei pomodori assassini e delle arance sterminatrici NdAlex) con ampi cappelli, che ho affettato tante volte quante ho sbadigliato durante l'intero corso della mia esistenza.
Per tirare le somme (anche perché così posso passare all'appuntamento più atteso del mese), bisogna ammettere che Sengoku II è un gioco superbamente realizzato sotto il profilo tecnico audiovisivo, ma risulta nel complesso ripetitivo e scontato al punto da farne consigliare l'acquisto soltanto a coloro i quali si erano venduti la mamma per comprare Sengoku I, o a quelli che tengono nell'armadio una katana con cui dare in escandescenze davanti allo specchio.
Per tutti gli altri, conservate i vostri soldi e, se proprio volete investirli in Sengoku II, giocateci nel vostro bar o sala giochi preferita. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa.

P.S. Vediamo di prendere due piccioni con una fava: specifico una volta per tutte che il concorso non è

Attento a non cadere dall'aereo, visto che salti tanto!

una trovata per vendere gli arretrati del numero 17 di Consolemania, così la smettete di chiedermelo al telefono e anticipo tutti quelli che non me l'hanno ancora chiesto. Venendo alle telefonate di questo mese, la domanda più ricorrente è stata quella se il premio del concorso fosse un abbonamento a questa fantasmagorica rivista. La risposta è... Cosa ve ne frega del premio? Pensate a risolvere il mistero del concorso; comunque, a parte gli scherzi la risposta è... Sì, basta che l'abbonamento ve lo paghiate voi. Basta, stavolta sono davvero serio: il premio del concorso

Bella spada: un guerriero e un pilastro di pietra affettati!

NON è un abbonamento gratuito, perché è un premio troppo prevedibile; il premio del mio concorso è invece misterioso, veramente misterioso; come il concorso stesso, del resto. A proposito, complimenti a Francesco Barni di Milano per essersi avvicinato più di tutti gli altri alla soluzione, che comunque resta ancora un mistero. Arrivederci al mese prossimo. (PPS Evitate di telefonare in redazione, perché Piermarco non c'è praticamente mai. Per cui per adesso chiamatelo a casa, se avete il numero, mentre più avanti, se questo concorso dovesse durare ancora molto, lo potrete visitare al cimitero. Amen NdAlex)

NEO GEO	
GRAFICA + ben realizzata	90
SONORO + orecchiabile + adeguato	87
GIOCABILITÀ -nota dolente dell'insieme	75
SNK	81

KU II

Lo specialista n. 1 nelle console

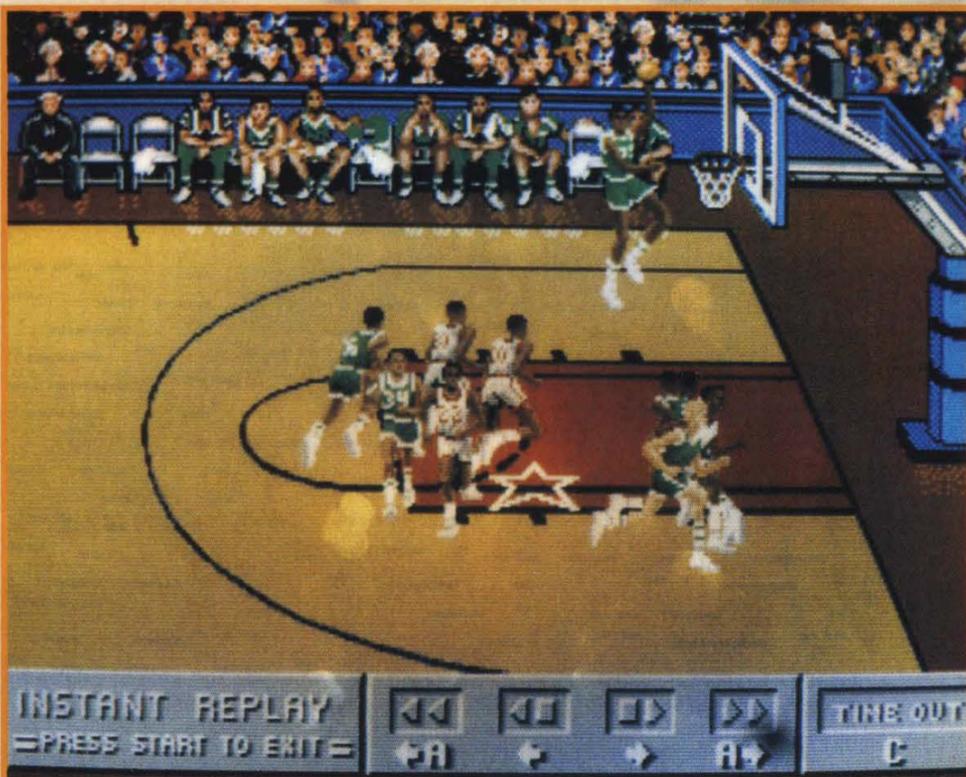
JOYSTICK fun

20149 MILANO - VIA LORENTEGGIO 38 - TEL. 48.95.28.21 - 42.32.606

vendita per corrispondenza in tutta Italia

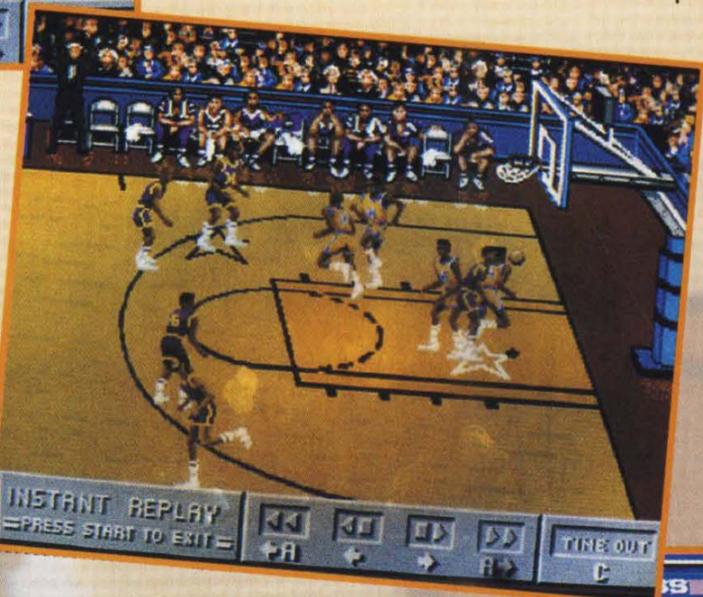
90

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Dieci bestioni alti più di due metri, un campo di gioco, due canestri sospesi a 3.05 metri, un sacco di botte e delle fantastiche ragazze pon-pon... manca solo il pallone e poi è tutto pronto!

C'era una volta un uomo di nome James Naishmith, il dottor James Naishmith: poi vennero la palestra di una scuola, due cestini, un muro e alcuni ragazzini forsennati. Era il 1891 quando il basket venne giocato per la prima volta...

Sam Perkins al tiro in sospensione...

Da quel giorno molte cose sono cambiate, nuove regole hanno visto la luce mentre alcune di quelle originali venivano dimenticate, e in più di un secolo di tempo si è arrivati alle attuali partite, spettacolari e avvincenti come non mai. I grandi campioni si sono susseguiti sui più famosi campi di tutto il mondo, con tecniche nuove e incredibili, gli spalti si sono riempiti fino all'inverosimile, trasformando un gioco nato per divertire alcuni ragazzini in uno dei più seguiti e acclamati eventi sportivi di ogni tempo.
Tra tutte le competizioni e i campionati che ogni anno si svolgono un po' ovunque, il campionato NBA è sicuramente quello più spettacolare: sacramenti alti come pali della luce si danno instancabilmente battaglia sui campi degli Stati Uniti, compiendo piroette volanti, passaggi acrobatici e schiacciate impossibili. L'ultima edizione dell'NBA ha visto come protagoniste proprio le due squadre a cui è dedicata questa simulazione dell'Electronic Arts: Chicago Bulls (campioni uscenti dalla precedente edizione) contro Portland Trail Blazers. La lotta, incredibilmente accanita e piena di colpi di scena stupefacenti, a visto alla fine l'ennesimo trionfo dei Bulls (dopo le eroiche vittorie dei Blazers in garadue e garaquattro e un vantaggio di quindici punti in garasei, con la prospettiva di andare alla settima e definitiva partita, la panchina dei Bulls ha cancellato il punteggio e dato l'opportunità ai Bulls di finire tutto a garasei. E così è stato NdAlex), sempre più inarrestabili e spettacolari. Ovviamente il gioco non si limita alle finali del campionato, ma offre la possibilità di ripercorrere l'intera stagione, cambiandone le sorti.
Innanzitutto bisogna venire a capo delle numerosissime opzioni, cominciando con la scelta tra partita singola o torneo (in quest'ultimo caso è possibile utilizzare le password per poter continuare). Il secondo passo è quello di determinare in quanti e in che modo si vuole giocare: oltre alla solita possibilità di sfidare il computer o un altro giocatore, si può anche decidere di far parte della stessa squadra, un'opzione quest'ultima ormai presente all'interno di tutte le più recenti simulazioni sportive. A questo punto bisogna decidere se giocare in modo arcade o simulazione. La differenza

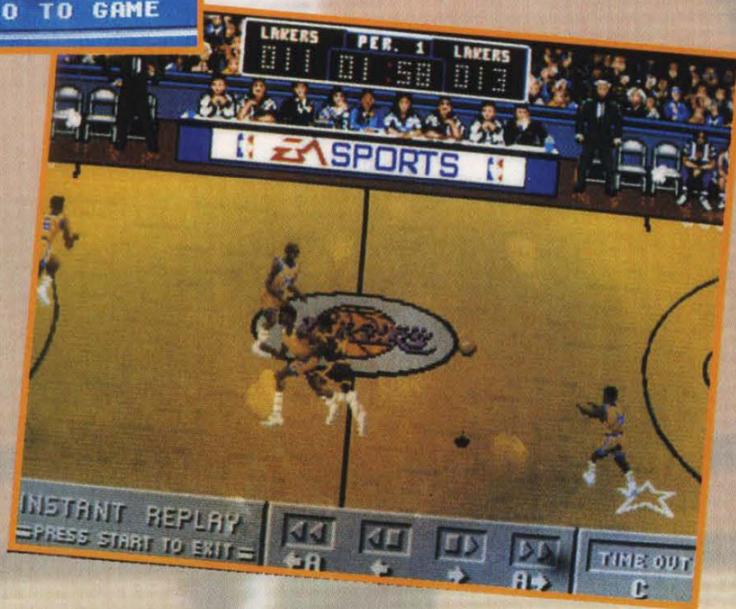
Un po' di mischia attorno a una palla persa...

AC Green che lotta per un rimbalzo...

La scelta della squadra potrete effettuarla tra sedici franchigie differenti

Ed ecco un magnifico sky hook!

BULLS VERSUS BLAZERS and The NBA Play offs

sostanziale tra queste due opzioni è data da un diverso grado di realismo: mentre nel primo caso i giocatori sono instancabili, inossidabili, irrompibili e i falli non hanno una grande importanza, nella versione simulazione bisogna tenere ben presenti tutti questi fattori (durante il torneo è automaticamente selezionato il modo simulazione NdAlex). Il fattore difficoltà, ovvero la capacità di gioco del computer, viene invece determinato dal tipo di partita: mentre nelle pre-season (il periodo di allenamenti precedente al campionato vero e proprio) i giocatori se la prendono abbastanza calma, le cose si complicano durante la stagione regolare, per diventare veramente tragiche negli showtime (settaggio di default e immodificabile, sempre per quanto riguarda il torneo NdAlex), gli spettacolari incontri durante i quali si confrontano i più grandi campioni del basket americano. A queste prime ed essenziali scelte, fanno quindi seguito alcune, immancabili, opzioni di secondaria importanza: durata delle partite, musica ed effetti sonori.

La seconda cariolata di opzioni riguarda la partita in maniera molto più diretta: scelta la squadra che si vuole utilizzare e quella dello sfidante, è possibile determinare una linea di condotta generale per la squadra, in base alla quale i giocatori controllati dal computer assumeranno diversi atteggiamenti in attacco e difesa (dalla tecnica passiva a quella aggressiva).

Una volta completate tutte le scelte potete infine passare al gioco (sempre che non vi siate già stufati!). I dieci giocatori prescelti si schierano ordinatamente in campo, l'arbitro fischia e la palla viene gettata in aria... da questo momento tutto è lecito pur di infilare la palla all'interno del canestro avversario, senza però farsi sbattere fuori per eccesso di falli (in realtà ne bastano solo sei). Il gioco appare subito completo e facilmente accessibile, con una grande varietà di tiri e stoppate: il giocatore (o i giocatori, se si gioca in due) controllano un singolo uomo per volta, contrassegnato da un'evidente stella posta ai suoi piedi. Per cambiare il personaggio controllato è sufficiente premere il pulsante "B", mentre con gli altri due vengono selezionati tiri e salti. La velocità di Bulls vs Blazers, non elevatissima ma comunque più che sufficiente per non perdere in giocabilità, permette di riflettere su ciò che si deve fare e di avere una chiara visione del campo di gioco, dando così la possibilità di elaborare tattiche di gioco anche abbastanza complesse.

La grafica è globalmente molto buona, sia per quanto riguarda lo sfondo (non che si tratti di una grande impresa...), che per la definizione e il movimento degli sprite (anche se i frame usati non sono numerosissimi).

La giocabilità non è da meno, con un sapiente bilanciamento della difficoltà e una buona velocità. Completare un intera stagione non è certo un'impresa facile, né tantomeno veloce, il che contribuisce ad aumentare la longevità del gioco.

Divertente, immediato e programmato con una grande cura per i dettagli tecnici e non. Ve lo consiglio!

Andrea Fattori

I due quintetti base...

Un po' di statistiche...

E per finire una bella schiacciata!

Un contropiede per i Lakers...

MEGA DRIVE	
GRAFICA + buona realizzazione - pochi frame	87
SONORO + buoni gli effetti sonori ma... -... la musica toglie concentrazione	88
GIOCABILITA' + immediato + buona longevità	92
ELECTRONIC ARTS	90

90 MEGA DRIVE

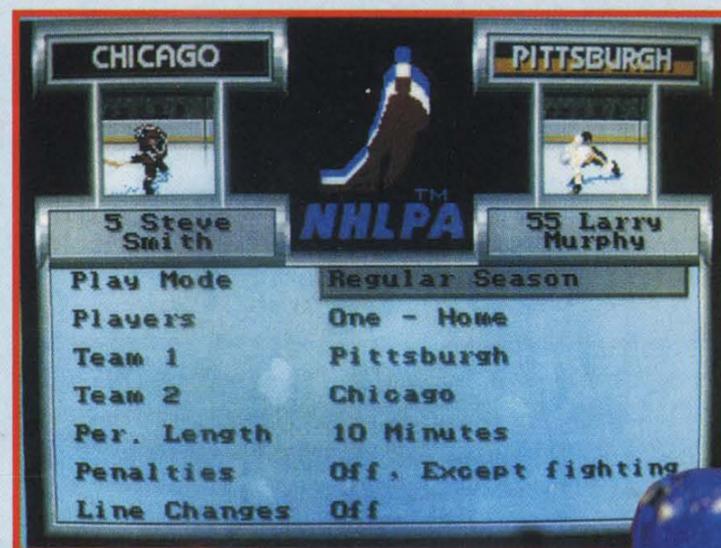
89 SUPER NINTENDO

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

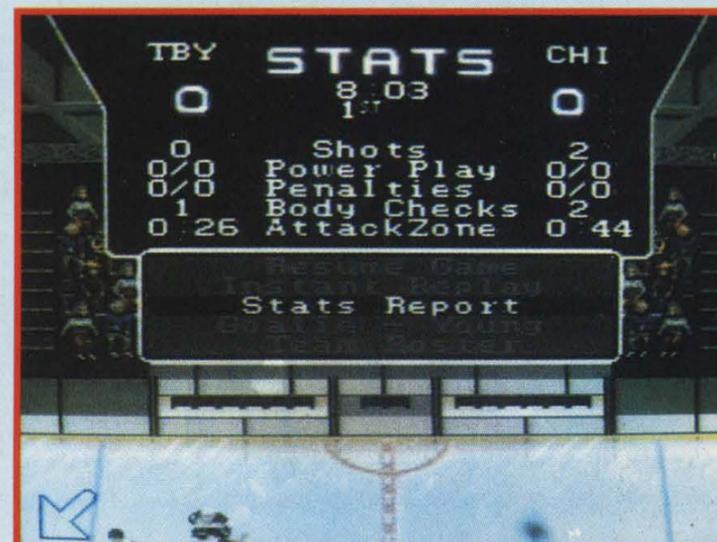
Schermo delle opzioni per SNES

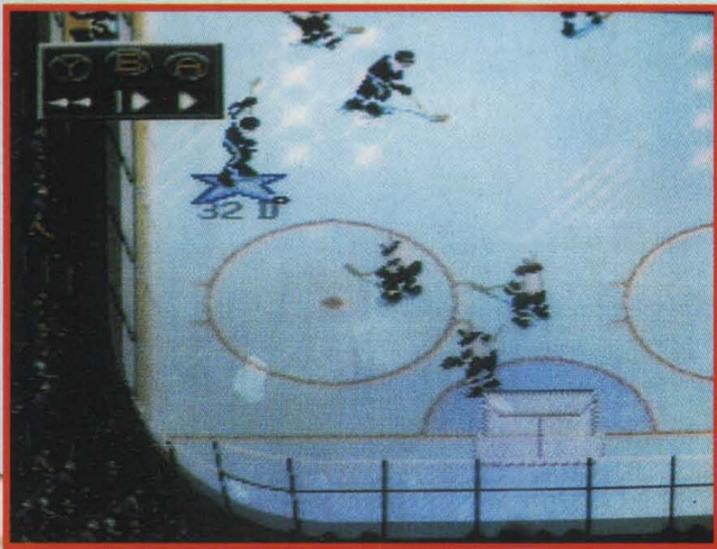
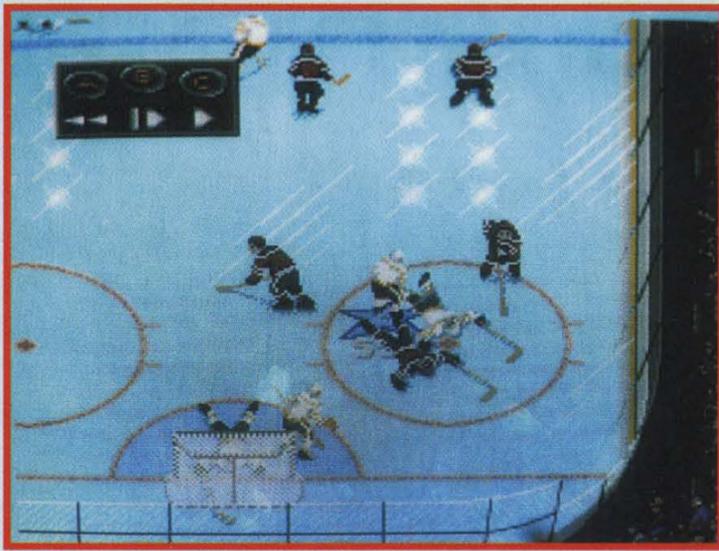
Schermo delle opzioni per MD

NHLPA HO

Okay ragazzi, questa è una mazza da hockey. Sapete cosa dovete farci? No Rollo, non quello...

Allora, vediamo di cominciare dall'inizio: c'era una volta una bella bambina, che indossava sempre un cappuccio rosso e portava il pane raffermo alla vecchia nonna arterioscler... no, devo aver tirato su il foglio sbagliato. Proviamo un po' con quest'altro. Dunque, c'era una volta una bellissima principessa con una matrigna cattiva e uno specchio rompiballe... no, anche questa deve essere la storia sbagliata. Ah, ecco, penso di aver finalmente trovato quella giusta!
C'era una volta un piccolo e tenero bambino di nome Rollo, inspiegabilmente attratto da qualsiasi oggetto potesse essere classificato come "arma contundente". Il dolce bambino, alto 2.07 metri all'età di otto anni, per un peso di oltre trecento chili, era anche estremamente esuberante e non perdeva occasione per dimostrare agli altri bambini tutto il proprio affetto. Ma questi non sembravano gradire particolarmente le sue attenzioni, anche perché farsi rompere le costole tutti i giorni può anche risultare fastidioso. Purtroppo, con il passare del tempo, i problemi non sembrarono diminuire: certo, Rollo sembrava aver concluso la propria fase di crescita, ma la sua stazza era comunque abbastanza inquietante.
Con il tempo Rollo cominciò a sentirsi leggermente evitato, e questo sicuramente non giovava al suo stato d'animo. Poi, un giorno, accadde il miracolo e finalmente Rollo comprese quale sarebbe stata la sua missione nella vita: fare il giocatore di hockey (o meglio, disfare gli avversari). Finalmente qualcuno sembrò apprezzare la sua mole, e gli veniva pure data una mazza di legno con cui poteva percuotere altri ragazzini: un sogno divenuto realtà. Ora, sicuramente molti di voi inizieranno a provare una certa simpatia nei confronti del bona-

MEGA DRIVE	
GRAFICA + fluida e veloce + nitida	89
SONORO + generalmente buono - inopportuna la carica	85
GIOCABILITA' + divertentissimo + casinoooo...	94
ELECTRONIC ARTS	90

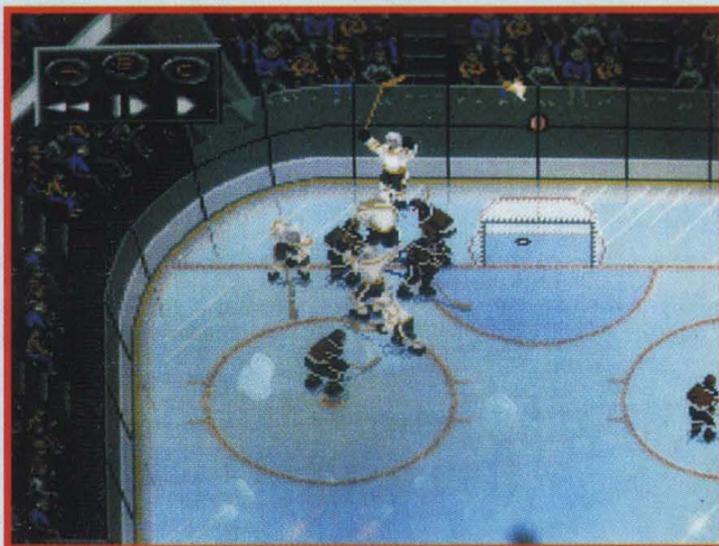
Fine del primo tempo e statistiche su SNES

Chi ha picchiato chi su MD alla fine del primo tempo

Dai che segna dall'angolo su SNES

Bella mischia nell'angolo su MD

rio e incompreso Rollo, ma in realtà non è lui l'eroe della nostra storia: il vero protagonista si chiama Irwin, è alto circa un metro e trenta, ha dodici anni e odia qualsiasi genere di attività manuale (soprattutto quando comporta spargimento di sangue, il suo in particolare!). Irwin porta costantemente un paio di occhiali spessi almeno diciotto centimetri e ha un padre totalmente fissato con lo sport. Ora si trova ai bordi di un campo da hockey, con un paio di pattini che non ne vogliono sapere di stare in piedi e una mazza troppo pesante perché possa sollevarla, mentre il suo capitano gli dice: "Bene Harvey...". "Irwin, signore". "Eh, come? Ah si Harry, dicevo, oggi è il tuo giorno fortunato. Sarai tu a marcare Rollo". L'ultima cosa che ha visto prima di svegliarsi in un letto di ospedale è stato un essere abnorme che gli si gettava contro sorridendo...

Ma non temete, non tutti i giocatori di hockey devono incorrere negli stessi problemi: alcuni riescono addirittura a tornare a casa con le gambe intere, mentre un paio non si sono mai neppure rotti il naso. Questi non sono comunque problemi nostri, dato che nessuno di noi ha intenzione di mettersi pattini e armatura e di gettarsi all'interno di un branco di maniaci omicidi. Per noi gente tranquilla e pigra, è sufficiente tirare fuori i soldi della cartuccia per potersi scatenare con qualsiasi simulazione, e l'hockey non fa certo eccezione. L'unico rischio che si corre in questo modo è quello di essere investiti da un'auto mentre ci si reca a comprare il gioco... (non fraintendetemi, non voglio né portare sfortuna, né tantomeno invitarvi a oziare tutto il giorno davanti al computer!).
La differenza tra le due versioni di NHLPA Hockey '93 che abbiamo recensito - quella per Super Nintendo e quella per Mega Drive - sono veramente minime, per cui ne parleremo come di un unico prodotto. L'unica cosa che cambia, sia pur leggermente, è la qualità della grafica, superiore nella versione Super Nintendo. Per il resto, entrambi i titoli sono veramente divertentissimi, con un ritmo frenetico e una velocità veramente notevole. La realizzazione grafica è ottima se si tiene conto della rapidità con cui gli sprite si muovono per il campo, e anche il sonoro è abbastanza piacevole (anche se, di tanto in tanto, qualcuno inizia a suonare una carica coprendo totalmente gli effetti sonori, fondamentali per capire se state colpendo una gamba, la palla o il muro). Inizialmente tutto è abbastanza frenetico e confuso, ma risulta comunque estremamente giocabile. Dopo un po', comunque, si riesce addirittura a capire quale pulsante si sta premendo (più che altro per il tipo di crampi alle dita: crampo lungo=pulsante rosso; crampo breve ma intenso=pulsante giallo e via dicendo), e il tutto assume un certo ordine. Oltre alle solite opzioni per giocare in due o contro il computer, è anche possibile utilizzare due giocatori della stessa squadra e sfogare i propri istinti omicidi contro il computer.
NHLPA Hockey '93 è veramente divertente, giocabile e anche bello da vedere: vale la pena comprarlo!

Andrea Fattori

Dai che segna dall'angolo su SNES (2: la vendetta)

Altra mischia nell'angolo su MD

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + fluida e veloce + colorata	87
SONORO + generalmente buono - inopportuna la carica	85
GIOCABILITÀ + divertentissimo + casinoooo...	92
ELECTRONIC ARTS	89

Via Guidotti,
40/b
Bologna

NUOVI NUMERI
☎ 051/435499
☎ 051/435537

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

MEGA DRIVE

Alien 3
Aquatic Games
Amazing Tennis
Arcus Odyssey
Atomic Runner
Batman Return
Batman Revenge of The Joker
Battletoads
Cadash
Cal Ripkin Baseball
Capitan America
Chakan Forever Man
Cool Spot
Cyborg Justice
Deadly Moves (Power Athlete)
Death Duel
Desert Strike
Devilish
Dinosaurs For Hire
Double Dragon 3
Ecco The Dolphin
El Viento
Evander Holyfield Boxing
Ex - Mutants
Fatal Fury
Flashback
Gaiares
Galahad
George Foreman's ko Boxing
Gods
Hardball
Humans
Indiana Jones And Last Crusade
James Bond 007
King Of Monster
Lethal Wepon (Europeo)
Lakers Vs. Celtics
Lotus Turbo Challenge
Mercs
Mickey Mouse - Fantasia
Mickey & Donald - World of illusion
Midnight Resistance
Muahammed Ali Heavyweight Boxing
M - 1 Abrams Battlei Tank
NBA ALL Star Challenge
NHL Hockey 93
Outlander
Powermonger
Predator 2
Risky Woods
Road Rush 2
Rocket Knight Adventure (Europeo)
Rolling Thunder 2
Rolo To The Rescue
Shining Force
Shinobi 3
Side Pocket
Sonic 2
Speedball 2
Street of Rage
Street of Rage 2 (Europeo)
Sunset Rider (Europeo)
Super Off Road
Super Smash Tv
T 2 Arcade Game
Tazmania
Teenagers Mutant Ninja Turtles (Europeo)
The Flinstons
The Simpson
The Terminator
Thunder Force 4 (Europeo)
Usa Team Basketball
WWF Super Wrestlemania

SUPER NINTENDO Famicom

Adventure of Sandiel
Aereo Biz
Alien 3
Amazing Tennis
American Gladiator
Axelay
Bart's Nightmare
Batman Return
Battle Grand Prix
Bazooka Blitzkrieg
Bram Stokers Dracula
Bubsy
California Games
Castelvania
Chuck Rock
Cybernator
Cosmo Gang The Puzzle
Cosmo Gang The Video
Death Valley Rally
Desert strike
Dion
Doraemon
Dragon Ball Z
Dragons Lair
F1 Circus Limited
Flying Hero
Harley's Humongous Adventure
Human Grand Prix
Jaki Crush
Jimmy Connors Tennis
Joe & Mac
Joe & Mac 2
Kawasaki Carrebean
Kiki Kiki Kai
King of Monster
King of Rally
Lemmings
Lethal Weapon
Lost Vikings
Magic Sword
Mario is Missing
Mickey Mouse Magical Quest
NBA All Star Challenge
Out of This World
Parodius
Pop'n Twin Bee
Power Athlete
Prince of Persia
Pro Quarterback
Return Of Double Dragon
Rushing Beat
Rushing Beat 2
Shangai
Sim City
Sonic Blastman
Spiderman & X Man
Stealth
Street Fighter 2
Super Adventure Island
Super Batter Up
Super Bittukuroman
Super Contra Spirits
Super Ghouls' n Ghost
Super Hight Impact
Super Mario Kart
Super Off Road
Super Pang
Super Soukouban
Super Star Wars
Super Swiv
Super Volleyball 2
Super Volleyball Twin
Star Fox (Starwings)
Tazmania
Tecmo NBA Basketball
Teenagers Mutant Ninja Turtles 4
Terminator
The Combatribes
Toys
Tom & Jerry
Top Racer
Wwf Super Wrestlemania
Yoshi's Cookie
Zelda 3

GAME GEAR

Alien 3
Batman Return
Chakan
Donald Duck
Fantasy Zone
G - Loc
Humans
Incredible Crash Dummie
Indiana Jones And Last Crusade
Leaderboard Golf
Lemmings
Mickey Mouse - Castle Of Illusion
Mickey Mouse - Land Of Illusion
Pac - Man
Predator 2
Prince of Persia
Rc Grand Prix
Senna Monaco GP 2
Sonic 2
Spiderman
Spiderman of Return Sinister 6
Street of Rage (Bareknuckle)
Super Kick Off
Super of Road
Talespin
Tazmania
The Simpson
The Terminator
Wonderboy

NOVITÀ!
CDX CONVERTOR
CONVERTITORE
UNIVERSALE PER
MEGACD

DISPONIBILI GIOCHI PER GAME BOY AMIGA E PC

Per ragioni di spazio non possiamo elencare tutta la merce disponibile.

GET READY!
di Andrea Geraci

Vendite per corrispondenza:
Tel. 051 / 435499 - 435537

Orario di apertura:
dalle 11 alle 19 Continuato
Dal Lunedì al Sabato

Condizioni di vendita:
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo posta.
Massimo rispetto dei tempi di consegna concordati.
Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle singole case prodruttrici.

TRACK & FIELD

82

GIOCATORI	1
LIVELLI DI SPECIALITA'	11
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Chi troppo in alto va...

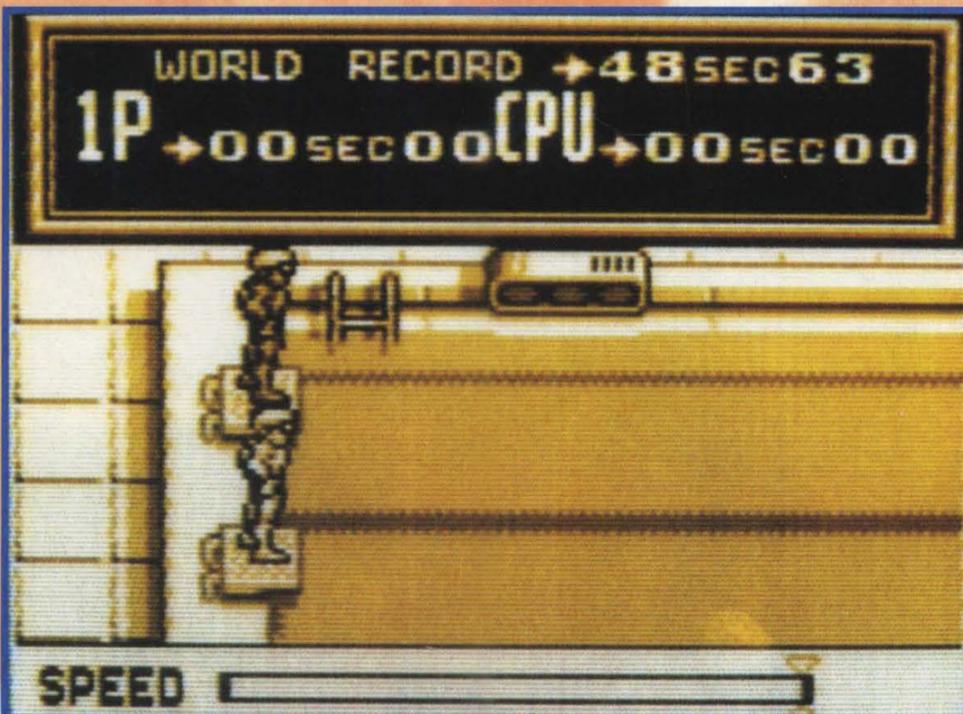
"Ma guardate che offerta speciale: BEN UNDICI GIOCHI IN UNO SOLO! Ma guardate che splendida simulazione che ottima grafica E CHE SONORO!!!" "Dai, Roberto, prendi pure il respiro..."

Ricordate due coin op apparsi sulla scena verso la metà degli anni '80, che simulavano forse in maniera un po' buffa le specialità olimpiche? Si trattava niente meno che di Hyper Olympic e Track 'n' Field, di cui uno era il seguito dell'altro. A dire il vero non si è mai capito bene quale dei due fosse Hyper Olympic e quale l'altro, questo perché si fece una gran confusione coi nomi, seguiti addirittura dall'anno di grazia 1984 in cui si celebrò un'edizione (non ricordo più dove)(a Los Angeles NdAlex) della popolare manifestazione sportiva. Comunque è oggi accettata e comunemente ritenuta valida la teoria secondo cui Track 'n' Field era il primissimo gioco della serie, quello, per capirci, che proponeva i 100 metri, i 110 ostacoli, il lancio del giavellotto, il salto in lungo, il lancio del martello e, goduria delle godurie, il salto in alto. Questa conversione vi mette a disposizione tutti questi, con l'aggiunta di alcune specialità tipiche del secondo coin op di cui si parlava più sopra: il sollevamento pesi, il tiro con l'arco, il salto triplo, il nuoto, il lancio del disco e, per finire in bellezza, il salto con l'asta. Insomma, due coin op in uno, dato che facendo i dovuti calcoli manca solo il tiro al piattello, e non è che se ne senta poi troppo la mancanza.

Tecnicamente parlando il gioco è fatto veramente bene, con un sacco di grafica (non che sia poi troppo elaborata, ma fa un certo piacere rivivere le immagini della propria infanzia, scusate, i ricordi...) e qualche jingle preso paro paro dai coin op. L'unica cosa che ho trovato discretamente snervante, è stata prendere velocità pigiando come un forsennato UNO dei due tastini rossi, e utilizzare il pad per fare ciò che, in teoria, si sarebbe dovuto fare con i tasti (saltare, scagliare, sollevare...), ma dopo un po' ci si abitua.

Bene, concludendo direi che questa conversione è decisamente consigliata a tutti i vecchi fan dei coin op (io ci ho speso mance su mance, quando ero piccolo come MA), ma anche a tutti gli altri. L'unico dubbio riguarda la longevità: ci si mette poco a giocare a tutte le specialità, e non si sa bene per quanto tempo... Ottantadue!

Paolone

Ci facciamo un paio di vasche? Mi raccomando con calma, eh!

A che cosa gareggiamo questo pomeriggio?

E qui una bella ernia...

GAME BOY	
GRAFICA + Veloce ma un pelino impastata + Ben definita	80
SONORO + Ricorda molto il coin op - Poco vario	80
GIOCABILITA' + Offre un buon livello di sfida - Ma bisogna abituarsi ai controlli	84
KONAMI	82

TOM &

87

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ferri da stiro che cadono in faccia, esplosivi nello stomaco, martellate sulle dita dei piedi, o colpi di finestra sulle dita. Splatterhouse IV? No.

Ennesimo episodio della lotta che da maggior tempo perdura a memoria d'uomo, una delle più cruente, per giunta. Non si tratta della perenne guerra tra Bene e Male. Beh se proprio vogliamo essere idealisti a ogni costo, sì, lo potrebbe essere, ma in tal caso sappiate, che tutta la mia più sfegatata complicità va con il Gatto (che al pari con un altro gatto, nero e bianco, e un Coyote, è il mio preferito).
Questa volta per NES, e non come cartone animato, anche se gli assomiglia molto, Tom, indiscusso eroe di mille battaglie e veterano di diecimila sconfitte deve vedersela con lui, piccolo, tondo, brutto: IL TOPO JERRY. Orrore e raccapriccio.
Il nostro (quello con le vibrisse), sta impedendo al nipotastro tondo e grigio del sorcio, il piccolo Taffy, di combinare indicibili guai, leggi :"lo ha finalmente catturato, AH-AH, e si sta pregustando il momento in cui potrà con tutta calma prenderlo con una possente zampa artigliata, osservare la sua espressione di incontenibile terrore mentre spalanca la zannuta voragine costituita dalla sua bocca (dotata peraltro di zanne stupendamente aguzze), portare la salivazione al giusto livello, e... e..."
Ma no.....prima deve assicurarsi dell'altro... perché di sicuro Jerry prima o poi verrà a cercarlo e... finirà come sempre. E' troppo terribile per pensarci! E allora, ah genio! il nostro eroe è riuscito ad intrappolare il "topastro" (Duffy insegna) nel solaio. Non ne sarebbe mai più uscito, sarebbe finito tra stenti e sofferenze, o vittima delle terribili creature che ivi si aggirano (ragni, soldati a molla, dentiere a molla, mosche...), se a qualcuno della Hi Tech Expression non fosse piaciuto il "Topo", e gli avesse dato la possibilità di salvare la sua progenie. E allora su per casse e scatoloni, raccogliendo pezzi di formaggio, martellando a sangue i poveri ragni, le occasionali dentiere a molla, o i poveri granchiettini voraci delle tubature, via attraverso

Andiamo a prenderci quel pezzettone di formaggio...

Pigliati 'sta biglia, soldatino di piombo!

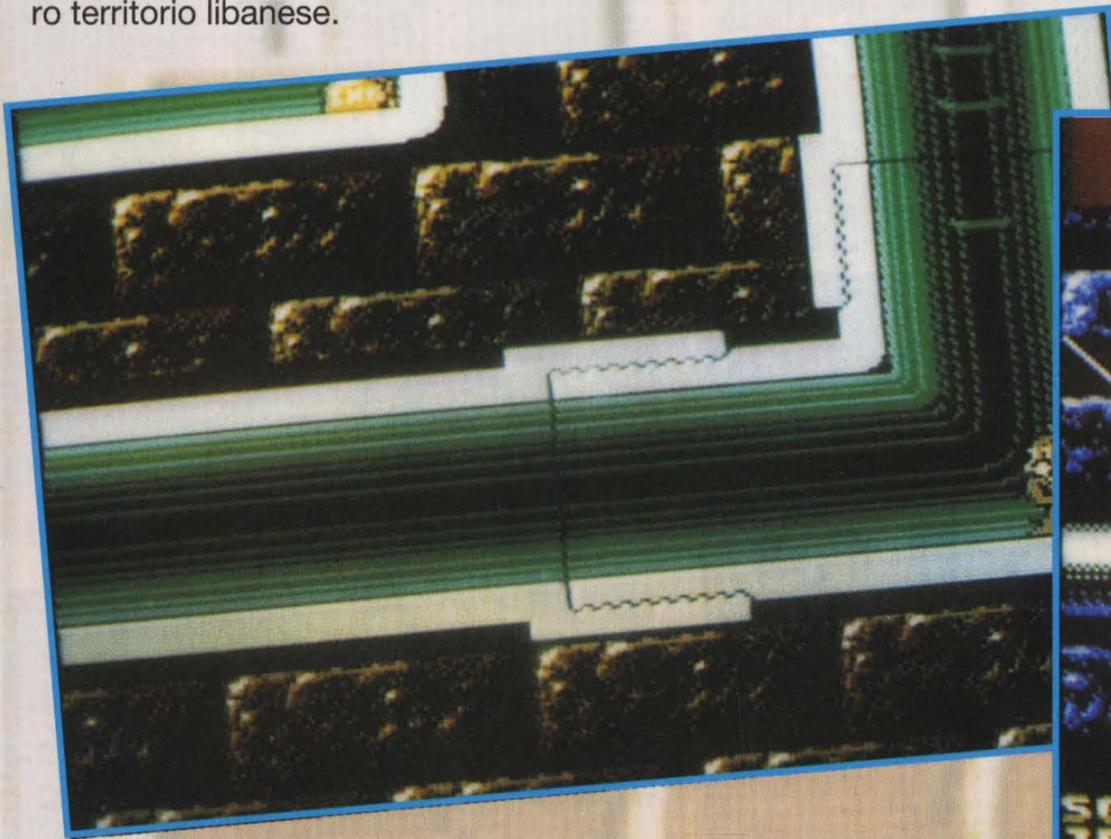
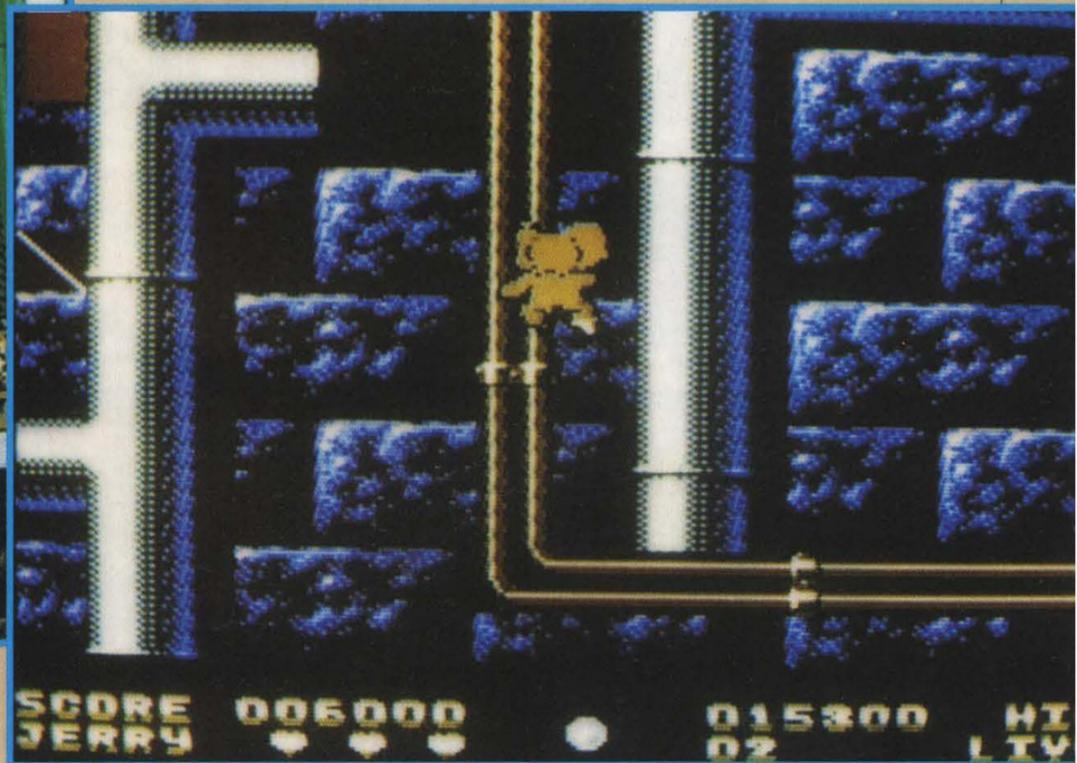
Facciamo anche attenzione agli sbuffi di vapore!

& JERRY

mensole o su fili elettrici, sempre di corsa, sempre saltando, cercando di evitare gli occasionali sbuffi di vapore rovente dalle tubature, o le noiose incursioni assassine delle mosche d'assalto lanciando palline colorate con le quali scacciare gli avversari, o masticando chewing-gum fino a creare una bolla per volarci dentro, o brandendo (ah crudeltà!!!!) un MARTELLO. Dopo il solaio verranno le tubature della casa, con lumache e granchi, e poi gli altri ambienti di una dimora che ha ospitato più confronti violenti dell'intero territorio libanese.

La dinamica del gioco è quella classica dei platform, con piattaforma, scale e inseguimenti. Avrete la possibilità di trovare altre armi e di usarle, così come di utilizzare qualche astuzia nel corso del gioco per rendere il tutto un po' più vario. Quando vedrete dei fori nelle pareti, non esitate a entrarvi, non sono altro che interessantissime porte per schermi bonus. Avete 4 vite a partita, più alcuni continua. Nel corso del gioco, in alcuni punti particolarmente pericolosi oppure verso la fine dei livelli, ci sarà anche la possibilità di rinvenire delle vite extra. Potrebbero realmente servirvi, quando si tratterà di salvare il botolo, ehm pardon, il dolce e pacioccoso Taffy.

La grafica è molto buona, con ottimi disegni. Il topo, Jerry, è animato con grande dovizia di particolari e molto umorismo.
L'animazione è interessante e varia, con ottime rappresentazioni di ambienti e fondali. La dinamica del gioco è abbastanza varia e divertente, con livelli complessi, forse anche un po' troppo, che potrebbero farvi perdere la strada almeno un paio di volte nel corso di una partita. Fatto sta che molto difficilmente troverete un punto del percorso a cui sia difficile se non impossibile arrivare con i necessari salti o corsette, o semplicemente aggirando l'ostacolo.
Il sonoro è quello classico da cartone animato (con suoni "buffi"), musichette divertenti ed effetti speciali (il vapore, l'acqua nei tubi, le martellate).
Nel complesso? Decisamente bello, divertente e accattivante, se non fosse altro per la possibilità di vedere il topastro punto a morte, scottato al vapore, o flambé.

Christian Antonini

Nelle tubature della casa assieme a lumache e granchi...

Arrampicandosi per i fili della luce...

NES

GRAFICA + Buoni i movimenti + Bei disegni	90
SONORO + Buone le musiche - ma forse ripetitive	82
GIOCABILITÀ + Hard to Kill -Scenari para-complessi	83
HI TECH EXPRESSION	87

SUPER FAMICOM CONSOLE 2 JOYPAD, ALIMENTATORE, CAVO SCART L.429.000

SUPER FAMICOM CONSOLE + GIOCO OFFERTA L.449.000

Prezzi iva compresa

Amazing Ten. L.119.000 | G.F. Boxing L.109.000 | F-Zero L.119.000

Turtless 4 L.119.000 | Cool World L.119.000 | Final Fight L.149.000 | Tiny Toons L.139.000 | Zelda 3 L.119.000

Chuck rock L.109.000 | Browl Brod. L.139.000 | Letal weapon L.149.000 | Pilot Wings L.119.000 | Prince of P. L.149.000

Desert Strike L.109.000 | Another World L.109.000 | Mario Kart L.119.000 | R-Type L.119.000 | Sim City L.119.000

Outlanders L.129.000 | Road Runner L.119.000 | StarWing L.139.000 | Street Fighter 2 L.179.000 | Super Soccer L.119.000

Robocop 3 L.109.000 | Spiderman L.119.000 | Super Tennis L.119.000 | Basketbrawl L.119.000 | Castelvania 4 L.139.000

Test Drive II L.119.000 | Terminator L.129.000 | UN squadron L.149.000 | Pushover L.149.000 | Robotector L.139.000

Super Bowling L.119.000 | Magical quest L.129.000 | Hexaust H. L.149.000

Il miglior gioco del calcio per Super Nintendo.
L.119.000

Tom & Jerry L.119.000 | Ascii Pad L.45.000 | Controller pad L.39.900

Cavo Scart L.29.900 | Lemmings L.119.000 | Road runner L.119.000

ADATTATORE Universale per S.Nintendo
Permette di utilizzare Cartuccie Giapponesi e Americane sulla console PAL Italiana.
L.45.000

Tutte le ultime novità Megadrive disponibili a Magazzino.

L.99.000 | L.99.000 | L.99.000

L.89.000 | L.99.000 | L.99.000

L.99.000 | L.99.000 | L.109.000

Mega Star L.89.000 | Propad L.99.000

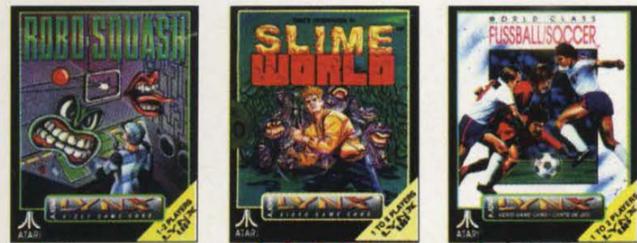
Tutti i prezzi si intendono comprensivi di iva - Garanzia 12 Mesi.- Importazione diretta da U.S.A. e Giappone.

Servizio di vendita per Corrispondenza

011/4031114

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 - 12:30 E DALLE 15 - 19:30

ATARI LYNX L.189.000

64) L.69.000 — 65) L.69.000 — 66) L.69.000

61) L.69.000 — 62) L.39.000 — 63) L.69.000

58) L.39.000 — 59) L.39.000 — 60) L.39.000

55) L.69.000 — 56) L.69.000 — 57) L.69.000

GAME GEAR + SONIC L.289.000

52) L.69.000 — 53) L.69.000 — 54) L.69.000

49) L.69.000 — 50) L.69.000 — 51) L.59.000

46) L.59.000 — 47) L.69.000 — 48) L.69.000

GAMEBOY L.149.900

79) L.69.000

ADDAMS FAMILY	69000
ADVENTURE ISLAND	59000
BATMAN RETURN	69000
BOXXLE	25000
BUGS BUNNY 2	59000
DIG DUG	59000
DOUBLE DRAGON 3	69000
DRAGON'S LAIR	69000
DYNABLASTER	59000
GOEMON	69000
HOME ALONE	69000
JORDAN VS BIRD	69000
LOONEY TUNES	59000
LOOPZ	59000
MARBLE MADNESS	59000
MEGA MAN II	59000
NEMESISS II	69000
OPERATION C	39000
PAPERBOY 2	59000
POWER MISSION	59000
REVENGE OF GATOR	49000
ROBOCOP II	59000
ROGER RABBIT	69000
SIMPSONS II	59000
SNOOPY	59000
SOCCER MANIA	59000
SPIDERMAN II	59000
SPY VS SPY	59000
STAR WARS	69000
SUPER KICK OFF	69000
SUPER MARIO L.	59000
SUPER MARIO L. II	69000
T.M.N.T. II	69000
TERMINATOR II	69000
THE PUNISHER	39000
TINY TOONS	59000
ULTRAMAN	69000
WORLD CUP	59000
WWF II	59000
XENON II	59000

76) L.69.000 — 77) L.25.000 — 78) L.59.000

73) L.69.000 — 74) L.59.000 — 75) L.69.000

70) L.59.000 — 71) L.69.000 — 72) L.69.000

67) L.69.000 — 68) L.59.000 — 69) L.59.000

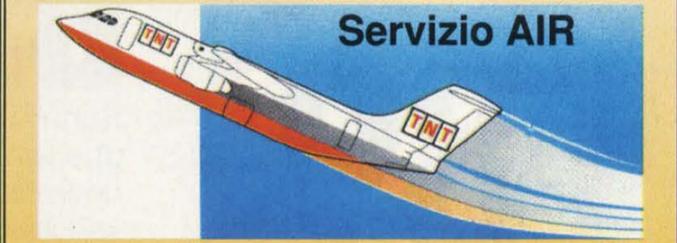
I Nostri Punti Vendita :

ALEX Computer
C.so. Francia 333/4 Torino

ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i prodotti da noi commercializzati.

*** FAVOLOSO !!! ***

Per Ogni acquisto uno Splendido orologio al quarzo in omaggio .

CONSEGNE 24/36 ORE

CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

80) L.315.000 — 81) L.485.000

82) L.375.000 — 83) L.445.000

NEO GEO Console L.599.000

ANDRO DUNOS	375000
ART OF FIGHTING	445000
BLUE JOURNEY	185000
BOWLING LEAGUE	119000
BURNING FIGHT	235000
CROSSED SWORDS	275000
CYBER LIP	119000
EIGHTMAN	279000
FATAL FURY	275000
FOOTBALL FRANZY	275000
GHOST PILOT	235000
JOY JOY KID	119000
KING OF MONSTER 2	315000
LAST RESORT	
MAGICAN LORD	185000
MUTATION NATION	275000
NAM 1975	119000
NINJA COMBAT	185000
NINJA COMMANDO	275000
RIDING HERO	185000
ROBO ARMY	235000
SENGOKU	235000
SOCCER BRAWL	275000
SUPER SPY	185000
TRASH RALLY	275000
WORLD HERO	405000

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO.

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

Servizio di vendita per Corrispondenza

89

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Balzare da un martello all'altro e da una piattaforma all'altra è decisamente divertente...

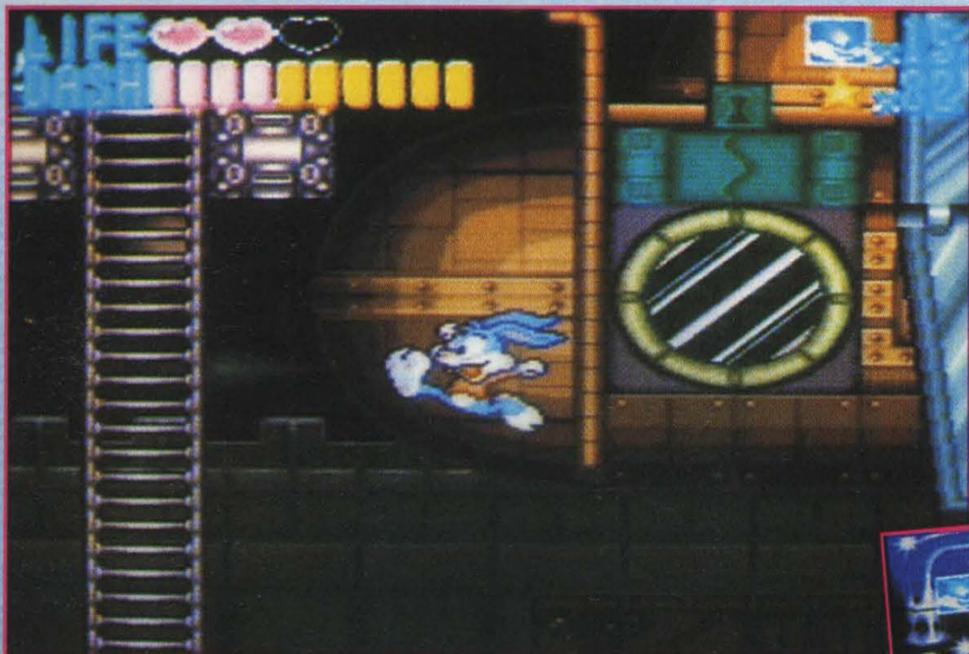
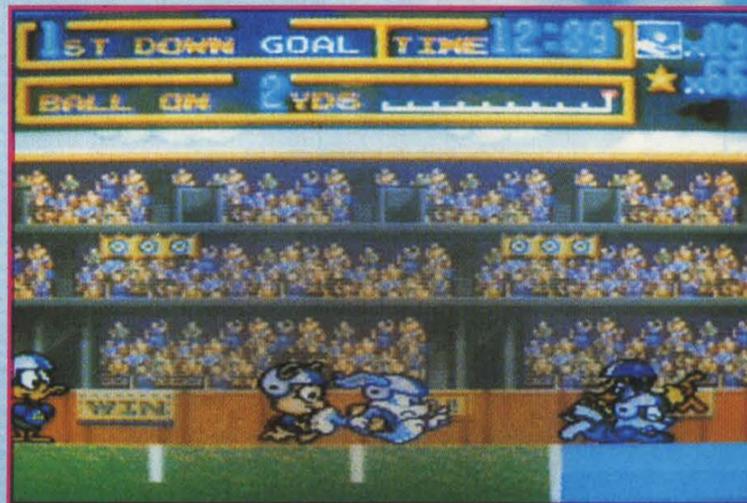
E' una vera e propria invasione: prima Road Runner, poi Tom & Jerry, adesso Tiny Toons; manca soltanto il gioco di Bugs Bunny e Daffy Duck e poi siamo al completo. O no?

Beh, qui di Bugs Bunny abbiamo almeno il nipotino.E già, perché si tratta proprio di Buster Bunny, il più simpatico della ghenga dei Tiny Toons, che dovrete manovrare attraverso sei divertenti livelli, tra praterie e castelli infestati, scuole non proprio tranquille e campi di football americano.
Ma qui vi sto già anticipando troppo, quindi passiamo subito alle riflessioni: Tiny Toons è un gran bel gioco al momento sbagliato.
E' infatti vero che sia un peccato che la Konami lo abbia fatto uscire quando sul mercato c'erano già Mickey Mouse e Road Runner (di cui Tiny Toons è una specie di mix); ed è d'altronde un peccato che sia vero che i livelli di gioco non siano né tanti né tantomeno lunghi (inoltre il terzo è sin troppo semplice!); insomma è un vero peccato che la Konami non abbia curato di più questo suo già sfavillante gioiellino.
La grafica si presenta coloratissima e ottimamente particolareggiata (comunque inferiore al già citato Mickey Mouse) con uno sporadico ma soddisfacente uso del Mode 7, ed il sonoro è incredibilmente piacevole e orecchiabile.
Lo schema di gioco rivela invece qualche pecca a livello di concept; mentre la longevità è davvero limitata all'arco di una settimana.
Procediamo comunque con ordine.
Un po' contorto il sistema di gioco a causa dell'inverosimile presenza di un movimento a scivolata con cui scalare le pareti o fare acrobazie in aria: piuttosto scomodo il controllo di questo movimento, ancor più il suo quantomeno strano meccanismo di esaurimento (con l'uso) e ricarica (previa raccolta di statuette argentate

Ma non ci sono simpatici e gentili droidi protocollari da queste parti?

TINY TOON ADVENTURES BUSTER BUSTS

Quella sporca ultima meta

Ah, finalmente una scala!

chiamate Gogo Dodo, oppure attraverso la semplice attesa). Tiny Toons è in sostanza un platform (per la serie "evviva, eccone un altro!") in prospettiva laterale a scorrimento multidirezionale.
Devo confessare che i livelli di gioco sono abbastanza vari, come anche variegate le sezioni bonus presenti alla fine di ciascuno di essi.
Qui Buster Bunny e Baby Bunny presenteranno un breve show durante il quale apparirà una specie di ruota della fortuna (con le faccine dei Tiny Toons al posto dei soldini, sigh!) che casualmente selezionerà uno degli spicchi, non appena premerete l'apposito pulsante del joypad. A quel punto, allo spicchio scelto, corrisponderà un sottogioco bonus nel quale potrete guadagnare punti o vite extra; sono ad esempio presenti una divertente partita di squash o una specie di gioco del Bingo.
Le vite extra potrete comunque guadagnarvele anche durante il gioco normale, raccogliendo dei piccoli orsetti azzurri o un centinaio di stelline gialle. Le stelline, oltre a essere disseminate qua e là nei livelli, appaiono anche non ap-

Una partitina a Bingo?

E' meglio atterrarci in piedi, sulle piattaforme!

Oh, che paura!

S LOOSE

pena neutralizzate un avversario, spedendolo in orbita fuori dallo schermo previa esecuzione della letale mossa marziale detta "calcio del coniglio", e caratteristica del nostro Buster.
Molto originale il quarto livello, dove parteciperete a una partita di football americano, avanzando di un down alla volta fino alla meta finale.
Il quinto livello risulta poi particolarmente assurdo: è a scorrimento verticale, e vede il nostro prode coniglietto ballonzolare da un palloncino all'altro, salendo sempre più su nel tentativo di raggiungere un aerostato (davvero fuori di testa i respingenti tipo flipper su cui dovrete lanciarvi facendo da pallina!!).
Torniamo comunque alla principale nota dolente: se non fosse stato per il fattore longevità (come già ebbi a scrivere per il famoso Super {aarrgghh!!} Contra) questo gioco si sarebbe rivelato un capolavoro incondizionato.
Purtroppo la durata limitata (pochi stage e livelli di difficoltà) influisce pesantemente sulla valutazione globale. Ricevo infatti sempre più telefonate di lettori che si lamentano del rapporto prezzo/longevità delle cartucce. Spesso si trovano a sborsare più di centoventimila lire per qualche pomeriggio di svago, mentre, alla stessa cifra, potrebbero affittarsi una sala giochi.
E' comunque evidente che, dato il limitato supporto di memoria presente nelle cartucce per console (Neo geo escluso!), quei giochi dove si investe in grafica, musica, effetti speciali et similia, risultino ovviamente penalizzati in numero di schermi.
Nel caso di Tiny Toons si va poi a sommare il fatto che, se possedete già Mickey Mouse, non è un acquisto indispensabile, a meno che non siate degli accaniti fan dell'omonima serie a cartoni animati, nel qual caso vi consiglio l'acquisto immediato e senza riserve di questa cartuccia.
Non posso comunque fare a meno di notare che, più si va avanti, più si sente (com'è d'altronde logico) la mancanza di un bel cd-rom per il nostro amato 16 bit Nintendo. Speriamo che la grande mamma Giapponese si decida, allora; incrociamo tutti insieme le dita, e chissà che, per Natale, non ci sia un gradito regalo sotto l'albero... Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Tipico passatempo messicano (il salto della corda)

Un piccolo rompicapo...

La ruota della fortuna...

Il guardiano della libreria...

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + stupendamente colorata	95
SONORO + ottimamente realizzato	90
GIOCABILITÀ + divertente... - ... Ma per quanto lo giocherete?	85
KONAMI	89

CHESTER

83

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ogni volta cominciare una recensione con un "cappello" che attiri l'attenzione del lettore è un problema, adesso come non mai non so cosa scrivere. Vedete un po' voi, se le foto vi attirano e avete un Megadrive continuate a leggere altrimenti passate alla prossima recensione...

Attenzione ai ragni!

Ok, reduce dalle fatiche di Abacus che hanno debilitato fisicamente praticamente tutti i redattori i quali, ignari del pericolo che incombeva, si sono offerti per il consueto turno in fiera, sono pronto per parlarvi del nuovo gioco della Kaneko sponsorizzato dalle "famosissime" Chee-tos, degli snack al formaggio semisconosciuti qui in Italia (mi domando perché non fanno un gioco sponsorizzato dalla Barilla..) Chester Cheetah è un leopardo di quelli fighi (così almeno dice il manuale), occhiali da sole e scarpe da tennis sono il suo segno di riconoscimento all'interno dello zoo in cui vive: Four Corners Zoo.

Attenzione agli Steamroller!

Quando Chester piglia la chitarra si scatena il suo Mojo!

Nel sottosuolo si trovano delle condutture piene di sorprese

A causa però della sua spavalderia e "voglia di spazi aperti" Chester decide di scappare, fuggire da quell'immondo posto che ormai lo ha stufato (probabilmente problemi con il sindacato) La sua futura metà sarà Hip City, praticamente un paradiso terrestre!

Ma se da un lato è vero che Chester ha tutte le ragioni per fuggire è anche vero che Eugenio, il custode, non può permettergli di scappare pena la perdita del posto di lavoro (e conseguente stipendio).

Il vostro scopo è quello di aiutare Chester a fuggire, per fare questo dovrete ritrovare i pezzi che compongono la sua moto e bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla.

Finiti i bla bla bla bla mi sembra opportuno darvi un idea degli oggetti che troverete durante il gioco: le patatine riporteranno il livello di energia al massimo, gli occhiali da sole riveleranno i bonus segreti, la chitarra è bella da vedere ma non ha una vera e propria utilità se non quella di far ballare Chester in maniera a dir poco buffa, le scarpe vi serviranno per correre (a mo' di

R CHEETAH

Ma a cosa serve un Harley Davidson quando uno ha uno skate del genere?

Il terremoto nelle caverne è uno sballo

Sonic), prendere lo skate vi permetterà di accedere ai livelli segreti e infine se riuscite a raccogliere cento badge guadagnerete un credito...
Detto questo mi pare di aver detto tutto riguardo alla trama, parliamo un po' del gioco vero e proprio ora: Chester Cheetah è dannatamente acido e divertente; una volta fatta la mano con il sistema di controllo non perderete occasione di divertirvi cercando di recuperare i pezzi della moto che vi permetterà la fuga dallo Zoo.
Per ciò che riguarda la grafica la scelta di colori è azzeccata e anche gli sprite non sono assolutamente male; per ciò che riguarda la giocabilità mi è sorto qualche dubbio riguardo il controllo del personaggio: richiede un po' di pratica; per il resto tutto bene anche da questo punto di vista.
Che dire quindi, dopo i pregi sono presenti anche i difetti e Chester Cheetah, come tutti i giochi di questo mondo, non poteva non averne: in alcuni punti il gioco risulta abbastanza difficile e a volte potrebbe stressare il giocatore meno paziente, l'originalità poi non è certo l'aspetto migliore del nuovo gioco Kaneko; ora sapete proprio tutto, vedete un po' voi...

Stefano "BDM" Petrullo

I gatti odiano l'acqua...

AIUTO, LE BESTIE...

Durante lo svolgersi del gioco vi capiterà sovente di incontrare alcuni animali pronti ad aiutarvi e altri pronti a mettervi il bastone tra le ruote, diamo un'occhiata.
Hip-O: un ippopotamo che vi aiuterà quando arriverete a Gator Valley
Funky Monkey: ricordatevi che in una giungla le scimmie riescono ad arrampicarsi meglio dei leopardi...
Eugenio: non è un animale, ma comunque poco ci manca, stategli lontano...
Grunt: il cane del bonzo di cui sopra...

La scimmia si arrampica meglio dei gattoni; ricordateven e quando inizierà a seguirvi!

Una bella corsa contro il pulismano

MEGADRIVE	
GRAFICA + Acida + Belli gli sprite	89
SONORO + Carino	80
GIOCABILITÀ + Divertente -...una volta che avete preso la mano	85
KANEKO	83

È DIFFICILE ESSERE MODESTI
QUANDO SI È I MIGLIORI...
...(per esperienza, serietà e competenza)

CONSOLE GENERATION

L'italian style nella vendita di videogiochi americani e giapponesi.

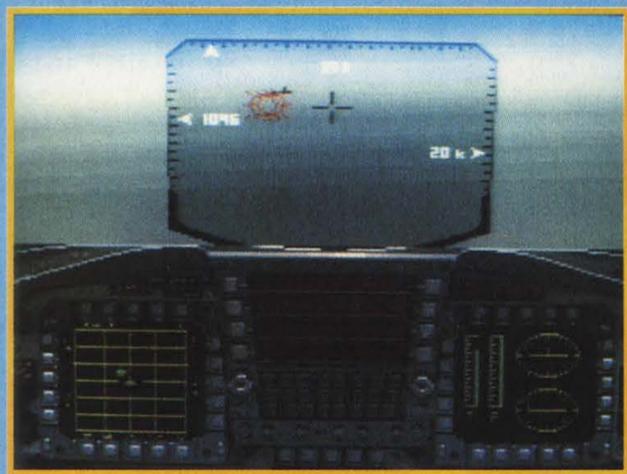
EFFETTUIAMO MODIFICHE SU TUTTI I TIPI DI SEGA MEGA DRIVE
PER POTER GIOCARE CON TUTTI I GIOCHI AMERICANI E GIAPPONESI CHE GIRANO SOLO IN NTSC!

Si avvisano i gentili clienti che la CONSOLE GENERATION dalla fine di maggio si trasferirà in via CAPECELATRO, 7 (a 50 metri dal vecchio negozio) per offrire un più vasto assortimento di prodotti ed un servizio migliore grazie ad una linea telefonica in più: **02/40.73.390!**

CONSOLE GENERATION S.a.s. IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO,7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

80

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Considerando che ci hanno appiccicato sopra uno stramaledetto super (aarrgghh!!) , quelli della Microprose hanno già negativamente cominciato con l'indispormi. Ora, con espressione arcigna e sguardo sdegnoso, mi appresto a giudicare severamente quest'ultima loro fatica...

Bogey down! Anche stavolta mi è andata bene

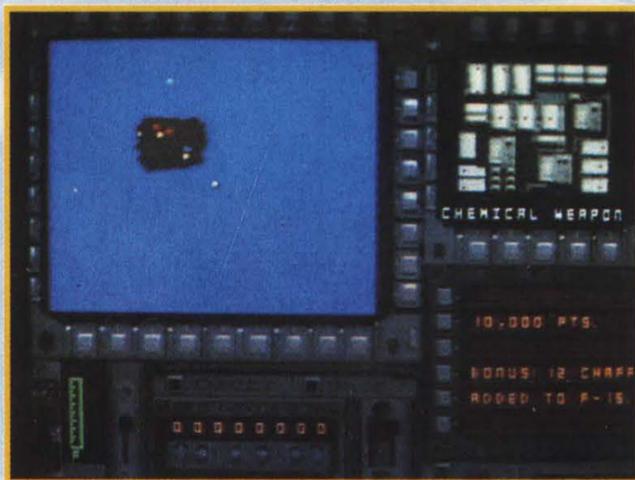
Modo 7 a tutto spiano quando si arriva gli obiettivi

Tutti i possessori (ex o meno) di home computer si ricorderanno di questo storico titolo di simulazione aerea, la cui prima release risale al mitico ed indimenticabile Commodore Business Machine sigla 64.
Beh, che volete farci, ogni scusa è buona per ricordare nostalgicamente quei tempi semplici e ingenui; bando comunque agli sbrodolamenti sdolcinati.
Ehi, Microprose, cosa mi hai combinato? Hai rifatto ex-novo il tuo stendardo, hai voluto cambiare una formula già perfetta e azzeccata, hai ritoccato un'opera d'arte imbrattandola vandalicamente. Vergogna!
Capisco la difficoltà di implementazione di un simulatore di volo su una console; ma trasformarlo addirittura in un ibrido ambiguo e amorfo, innestandovi geneticamente del DNA shootemuppistico, no: questo è davvero troppo. E non solo per un purista come me: Super (aarrgghh!!) Strike Eagle è poco appagante come simulatore, dato che ne rappresenta una versione oltremodo semplificata, come pure sufficientemente modesto come spara e fuggi, dato che ne rappresenta una versione spruzzata con elementi di simulazione.
Insomma, non piacerà agli amanti accaniti delle simulazioni, né a quelli degli shoot 'em up ben fatti e in piena regola.
A chi potrebbe piacere, allora?
Beh, forse a chi è un indeciso simpatizzante di ambedue i generi, o anche ai principianti che vogliono accostarsi (molto all'acqua di rose) al complesso quanto appassionante mondo delle battaglie aeree simulate.
Per tutti gli altri potrà semplicemente rappresentare un'occasione un po' diversa dal solito per passare qualche pomeriggio in compagnia del loro amato Super Nintendo.
Di fatto il gioco è suddiviso in varie missioni. All'inizio di ognuna vi viene mostrata una mappa su cui sono segnati gli obiettivi da distruggere, suddivisi in primari (rossi) e secondari (gli altri).
La distruzione di alcuni obiettivi è fondamentale per ricevere dei bonus particolari (aarrrggghhh, è troppo inverosimile!) che incrementeranno il vostro arsenale, evitandovi inutili ritorni alla base; distruggendo un gruppo di carri armati avversari, ad esempio, vi sarà regalata una decina di Flares, utilissimi per ingannare i missili a raggi infrarossi che potrebbero lanciarvi addosso nel corso del gioco.
Il vostro volo è rappresentato principalmente su una mappina, la visuale cambierà non appena incontrerete un obiettivo terrestre (mostrandovi il vostro aereo visto dall'alto con Mode 7 a volontà) oppure una squadriglia di aerei nemici (mostrandovi una visuale in soggettiva dalla cabina di pilotaggio). Naturalmente ho tralasciato le volte in cui sarà il nemico a incontrare voi.
Anche l'atterraggio al rientro (una delle fasi più classiche di un simulatore) è qui stravolto in una specie di scena arcade alla Pilotwings, con visuale esterna al vostro mezzo (che "bello", siamo un po' dentro, un po' fuori...).
Morale: un gioco carino ma non indispensabile.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER STRIKE EAGLE

Via, più veloce della luce (si fa per dire)!

Controlliamo sulla mappa dove si trovano gli obiettivi

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +Mode 7 a volontà	85
SONORO -sanza infamia et sanza lodo	75
GIOCABILITA' +divertente e mediamente longevo	80
MICROPROSE	80

LEM

90

GIOCATORI	1
LIVELLI	120
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Let's go! Yupiiii! Ok!

Una mini preview del livello e qualche informazione...

Ma, ma dove sono tutte le vocine dei Lemmings? Come dite? Quello è Lemmings 2 su Amiga? Ok, ok.
Spero ardentemente che nessuno di voi abbia bisogno di farsi spiegare Lemmings, vero? Ok, Alex, lo sanno già tutti. Faccio la pagella e... Cosa vuol dire "Snikt"? Dai, non fare cosììììì...
Nella realtà i lemmings sono degli animaletti veramente dolci e carini, solo che hanno un istinto veramente strano: per mantenere un certo equilibrio biologico, una volta che sono divenuti troppi si dirigono verso una rupe sul mare e si lasciano cadere in acqua, annegando. Così il loro numero non è mai eccessivo.
Nella versione per computer questa loro "abitudine" è stata resa in questo modo: i Lemming avanzano in ogni caso e si fermano per tornare indietro solo quando incontrano un ostacolo solido di qualche tipo. In questo modo, a seconda del livello in cui giocate, essi rischieranno di morire schiantati, bruciati, annegati, splatterati da presse e via dicendo. E qui entrate in gioco voi. Tramite una serie di "professioni" da assegnare ai piccini (vedere il box) sarà compito vostro far sì che essi siano in grado di prepararsi una strada che li conduca senza pericoli fino all'uscita.
I livelli di difficoltà sono quattro (come del resto nelle altre versioni): rispettivamente Fun, Tricky, Taxing e Mayhem in ordine di difficoltà. I primi livelli di Fun sono piuttosto semplici e servono soprattutto a darvi una mano a conoscere e utilizzare i vari tipi di Lemming a vostra disposizione, in modo che possiate poi destreggiarvi nei successivi schermi. Prima di ognuno c'è una schermata, nella quale troverete: una preview del livello (in piccolo)(beh, direi MOLTO in piccolo, visto che si tratta dello schermo di un Game

Andiam andiam, andiamo a lavorar...

Una festa per i basher!

MINGS

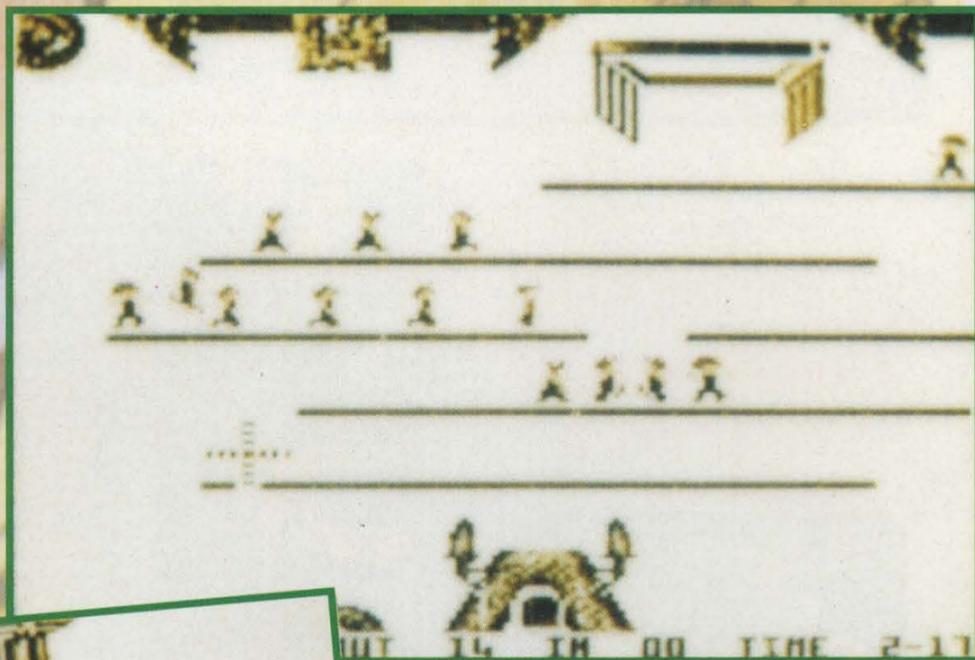
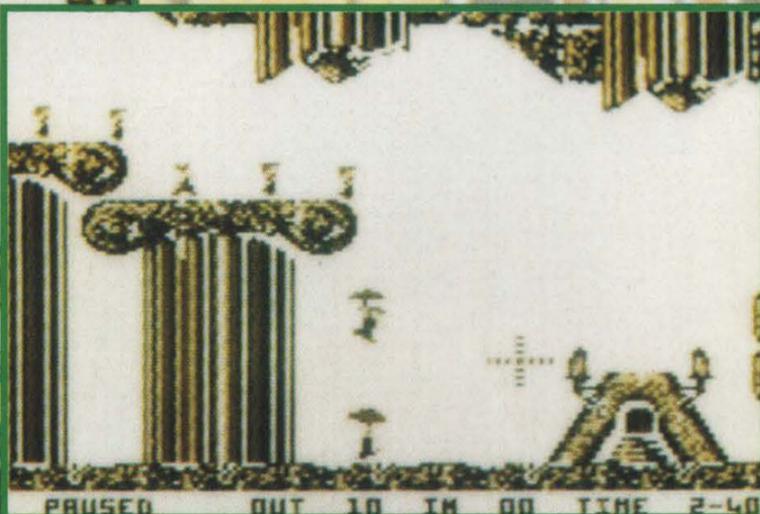
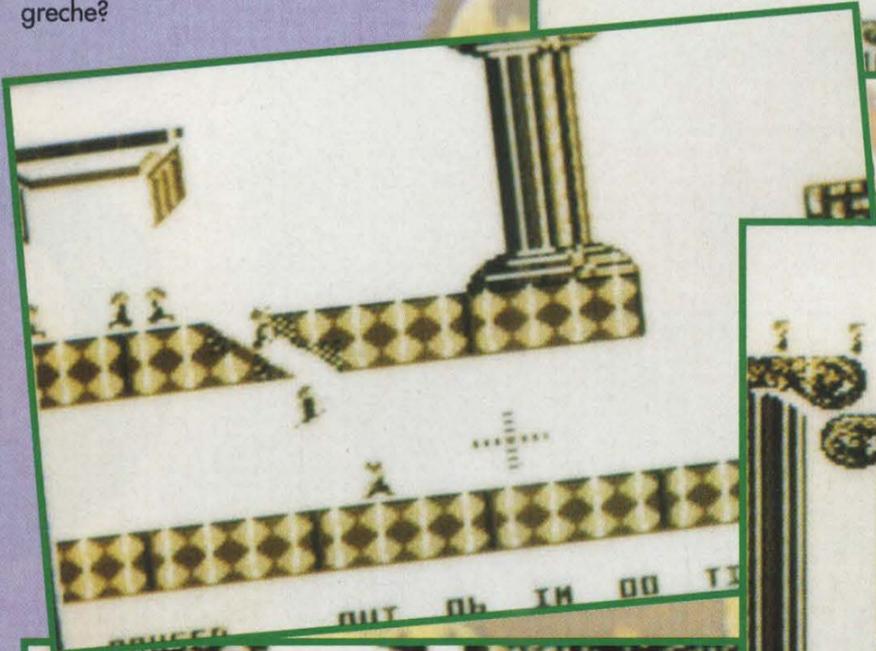
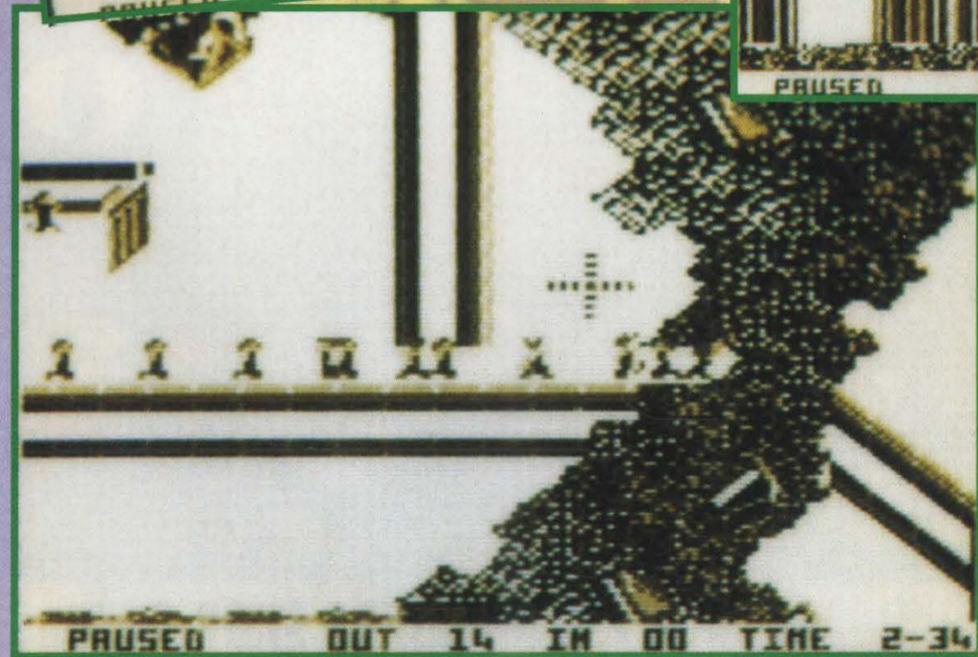
mero di Lemmings che vi vengono assegnati, il numero minimo di Lemmings da salvare, la "release rate" (la velocità a cui gli animaletti escono dalla botola, che varia da 0 a 99) e il tempo che vi viene concesso per risolvere lo schermo. Le cose si fanno sempre più complicate a mano a mano che si avanza coi livelli, con un numero sempre minore di Lemming per ogni professione e un tempo che scende sempre di più.

Non dimentichiamo inoltre l'utile sistema a password che vi permetterà di ricominciare la partita da dove l'avete lasciata.

La grafica non è al livello delle altre versioni, ma sarebbe anche stupido pretenderlo da un Game Boy (per il quale è buona) e il sonoro è discreto, ma non al livello di quello di altri giochi. Le musichette sono comunque sempre carine, mancano però gli "oh no" dei Lemming che stavano per scoppiare o lo splat di quelli che si schiantavano e quindi gli effetti sonori ne risentono un po'.

Tutto sommato un gioco con un concept già sfruttato, considerando che su Amiga sono già usciti un data disk e un seguito, ma che nonostante l'età non ha perso un certo fascino. Un ottimo acquisto per quelli a cui piace usare anche la testa.

Ulli

Il pavimento a rombi con le colonne greche?

Blocking mania!

Quinto battaglione Lemmings paracadutisti... Avanti!

I cristalli sono stati resi abbastanza bene, o no?

CHE LAVORO FA IL TUO LEMMING?

CLIMBER: il Lemming in questione diventa in grado di scalare superfici verticali.
FLOATER: è praticamente un paracadutista; sfrutta infatti un ombrello per evitare di spiattellarsi al suolo.
BOMBER: è un Lemming destinato all'autodistruzione. Scoppierà infatti cinque secondi dopo il comando.
BLOCKER: stoppa praticamente tutti i propri compagni. Non può più cambiare "professione" e dovrete per forza "bomberizzarlo".
BUILDER: costruisce delle scale di sedici scalini. Se incontra un muro o un ostacolo solido e non è arrivato a sedici scalini cambia direzione.
BASHER: scava orizzontalmente, fermandosi solo quando incontra un oggetto di metallo o altro materiale in cui non può scavare.
MINER: scava in diagonale in basso e si ferma nelle stesse condizioni del basher.
DIGGER: scava verticalmente (verso il basso) e si ferma idem come sopra.

GAME BOY

GRAFICA + abbastanza bella - impossibili le finezze	82
SONORO + musichette decenti - effetti diminuiti	80
GIOCABILITÀ + il buon vecchio Lemmings	94
OCEAN	90

78

The Legend of Prince Valiant

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

**"....Ahem-Ahem.....
Dame e voi Signori, venite ascoltate ed udite questa mia storia di eroi e tesori.
Di Valiant il Principe, e della Pace l'Anello vi narrerò se volete col mio ritornello.
Egli era un giovine prode ed ardito, che di non esser Cavalier avea sempre patito.
Al servizio voleva esser d'Artù, la sua spada avrebbe dato e con essa le sue virtù,
della Tavola Rotonda far parte voleva, ma senza di coraggio una prova entrar non poteva.
Così lasciò terre ed armenti e si incamminò vivendo mille portenti,
del Vichingo l'Anello ritrovò in una grotta, con la nave partì ma ma lo raggiunse la flotta,
Combatté e fuggì, e di Camelot le torri infin a vedere riuscì.
Ma soldati a lui avversi lo gettarono nelle segrete, e di come ne scappò di sicuro saprete,
giunge così alfine di Valiant la storia, che della corte di Re Artù accrebbe fama e gloria.
Se fin qui non vi ho tediato, leggete la recension che scrissi, da Alex il Bieco incaricato.....
.....Grazie....."**

Ma chi è, un principe o Tarzan?

Ma che hai mangiato a pranzo?

Era un pochetto che non si sentiva parlare del buon vecchio Medioevo con tutte le sue storie e leggende, con Artù e Camelot, Merlino e Morgana, Mordred e Tristano, e perché no, anche il meno conosciuto Valiant. Sebbene la storia che sapevo io fosse leggermente diversa da quella proposta nel gioco, eccone un

E' brutto farlo, ma questo scheletro qui lo dovete proprio spogliare dei suoi possedimenti...

Ma cosa gli danno da mangiare ai pipistrelli, da queste parti?

A proposito di tizi che sfrecciano tra gli alberi...

riassunto.
Il giovane Valiant, il giovane Principe Valiant, era terribilmente stanco di essere un Principe, e un bel giorno si mise in viaggio alla volta di Camelot per chiedere di far parte della Compagnia dei Cavalieri della Tavola Rotonda.
Quindi, con una scorta di pugnali da far impallidire i premurosi più incalliti, il fanciullo attraversò due foreste, un complesso di grotte, un mare e un complesso di segrete, recuperò un Anello Magico, qualche arma qua e là, e arrivò a Camelot. Chiaramente, dopo tutto questo tempo, gli abiti erano tali che non era molto diverso dai vari mendicanti che entravano al castello per ricevere piccoli e succulenti doni dalle cucine. Vistolo, delle guardie lo gettarono al volo in prigione, ma il nostro, che ne aveva affrontate troppe per scoraggiarsi, fuggì e giunse nella sala dove la corte stava banchettando proprio tra la ventunesima e le ventiduesima portata. Dopo un "Chi è 'sto tizio sporco"(Merlino), "Ma che carino, quasi-quasi..."(Ginevra), "Io questo lo tronco"(Lancillotto), "Mia moglie sorride troppo agli ospiti, devo dire a Lancillotto di tenerla d'occhio"(Artù), e soprattutto dopo che ebbe sistemato per bene le guardie, il giovin-stolto ottenne il cavalierato.
Oh che bella storia eh?! Ma anche il gioco non è male, anzi, abbastanza bello. E' soprattutto interessante il fatto che alcuni livelli siano a scorrimento orizzontale (molto platform) mentre altri, ad esempio il secondo livello nella foresta, diventano shoot 'em up in soggettiva, dove spostate il "mirino" della balestra , mentre il corpo prosegue nella sua avanzata, dovendo schivare i colpi dei vari banditi che sbucano dal folto degli alberi, si calano dagli stessi, o corrono tra le radure in cerca di migliori postazioni di tiro.
La grafica rasenta la sufficienza con alcune buone puntate verso l'alto, con fondali mediocri, e una bassa risoluzione delle immagini dei vari cattivi di turno che si faranno avanti per accogliervi a braccia aperte. I movimenti sono tutto sommato abbastanza buoni, anche se non esattamente fluidi o naturali.
Decisamente buono, invece, l'aspetto sonoro del gioco, con un'eccellente colonna musicale (tema pseudo-medievale eseguito con flauto e spinetta), che dona molto all'atmosfera. I "suoni" e gli effetti sonori veri e propri lasciano invece abbastanza a desiderare.
Il gioco presenta purtroppo un solo continua, e sebbene ci siano quattro vite a disposizione, è un po' pochino per riuscire a completare tutti e cinque i livelli. Comincerete a disperare già nel secondo, dove "orde" di avversari vi tenderanno agguati su agguati con i loro archi, facendo capolino tra gli alberi, vedrete allora la vostra energia calare in maniera paurosamente repentina, mentre le frecce di questi banditi vi verranno addosso quasi attratte magneticamente dalla vostra balestra, mentre starete ancora cercando di destreggiarvi con il sistema di puntamento della stessa, che per molti versi sembra imparentato con le mitragliatrici antiaeree della Seconda Guerra Mondiale. Meglio non parlare della prospettiva o dell'ingannatore senso della profondità "sfalsato", che non vi permetterà di capire quando dovrete saltare, piuttosto che lasciarvi cadere, o quali avversari piuttosto che altri siano in linea di tiro per la vostra arma.
Nel complesso, dunque, abbastanza buono, ma a volte discretamente monotono o ripetitivo. Alcune trovate sono interessanti, ma non riescono ad alzare più di tanto il giudizio globale.

Christian Antonini

La vedo male con quella lama penzolante...

A proposito di tizi che si calano dagli alberi...

NES	
GRAFICA + Sprite carino - Fondali scialbi	74
SONORO + Ottima musica - Bruttilli i suoni	82
GIOCABILITA' + carino - solo un continua	73
OCEAN	78

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Mega Drive scart	L. 249.000
Mega Drive scart + Sonic	L. 275.000
Mega Drive Pal	L. 249.000
Mega Drive Pal + Sonic	L. 275.000
Genesis scart	L. 259.000
Genesis scart + Sonic	L. 289.000

Novità Mega Drive / Genesis

Battletoads	L. 99.000
Bubsy	L. 129.000
Chester cheetah	L. 115.000
Doraemon	L. 99.000
Double dragon III	L. 109.000
Fatal Fury	L. 129.000
Flash Back	L. 119.000
Gods	L. 99.000
Golden axe III	L. 95.000
Grand slam tennis '93	L. 99.000
Hook	L. 109.000
Humans 2	L. 109.000
King of the monsters	L. 115.000
Mick e Mack G.G.	L. 109.000
Nhlpa hockey '93	L. 109.000
Out of this world	L. 109.000
Out run 2019	L. 119.000
Power athlete	L. 119.000
Splatter house 3	L. 99.000
Street of rage 2	L. 109.000
Strider 2	L. 109.000
Tiny toons	L. 109.000

Alien 3	L. 99.000
Alien storm	L. 49.000
Alisia dragon	L. 75.000
Bare Knukle	L. 74.000
Batman	L. 69.000
Batman return	L. 99.000
Bulls us Lakers	L. 109.000
Captain America	L. 99.000
Chakan	L. 99.000
Chuck rock	L. 109.000
Deadly zones	L. 119.000
Desert strike	L. 94.000
Double dragon	L. 79.000
Dragons fury	L. 99.000
Ecco the dolphins	L. 99.000
European club soccer	L. 109.000
Fantasia	L. 55.000
Ghouls'n' ghost	L. 69.000
Golden axe II	L. 69.000
Grand slam tennis	L. 89.000
La sirenetta	L. 83.000
Moonwalker	L. 89.000
Power monger	L. 99.000
Predator 2	L. 99.000
Quack Shot	L. 49.000
Road rash	L. 75.000
Road rash II	L. 99.000
Rolo to the resque	L. 99.000
Shadow of the beast II	L. 109.000
Side poket	L. 99.000
Sonic 2	L. 89.000
S. Monaco G.P.	L. 49.000
S. Monaco G.P. II	L. 69.000
Tazmania	L. 89.000
Terminator II	L. 99.000
Thunder force III	L. 79.000
Thunder force IV	L. 109.000
Toki	L. 69.000
Turtles in time	L. 99.000
Turrican	L. 49.000
USA team basket	L. 99.000
Wonder boy III	L. 52.000
World of illusion	L. 95.000

oltre 300 titoli in listino giochi a partire da L. 29.000

Mega CD	L. 530.000
Mega CD + 4 giochi	L. 620.000

After burner III	L. 119.000
Earnest evans	L. 69.000
Final fight	L. 119.000
Heavy nova	L. 79.000
Lunar	L. 89.000
Ninja warrior	L. 119.000
Prince of Persia	L. 110.000
Road blaster fx	L. 119.000
Sol feace	L. 79.000
Scramble	L. 89.000
Thunder storm	L. 119.000
Wolf child	L. 129.000
Wonder dog	L. 119.000

Neo Geo	L. 570.000
Neo Geo + Game	L. 630.000

Fatal fury 2	L. 430.000
Sengoku 2	L. 430.000

Alpha mission 2	L. 210.000
Art of fighting	L. 430.000
Blue's journey	L. 170.000
Baseball star professional 2	L. 250.000
Cyber lip	L. 99.000
Eight man	L. 240.000
Fatal fury	L. 240.000
Golf top player	L. 119.000
King of the monster	L. 310.000
Magician lord	L. 170.000
Mutan nation	L. 240.000
Ninja combact	L. 170.000
Robo army	L. 199.000
Sengoku	L. 215.000
Super side kicks	L. 398.000

disponibili tutti i titoli Neo Geo

Super famicon scart	L. 360.000
Super famicon pal	L. 370.000
Super nes scart	L. 288.000
Super nes pal	L. 298.000
Super Nintendo + S.M.W.	L. 355.000
Super scope	L. 119.000
Magic converter	L. 35.000

Novità Super nes U.S.A.

Addam's family 2	L. 129.000
Alien 3	L. 119.000
Batman: revenge of the Joker	L. 119.000
Bebe's Kids	L. 119.000
Bubsy	L. 119.000
Chuck rock	L. 109.000
Combatribes	L. 119.000
Duffy duck	L. 119.000
Fatal fury	L. 129.000
Final fight 2	L. 129.000
Fire e ice	L. 119.000
Football fury	L. 119.000
Road runner	L. 115.000
Sengoku	L. 129.000
Star fox	L. 149.000
Super adventure island 2	L. 119.000
Super Battletoads	L. 119.000
Super bomberman 93	L. 119.000
Super global gladiators	L. 119.000
Superman	L. 119.000
Super megaman	L. 119.000
Super star wars	L. 129.000
Super valis IV	L. 119.000
Tazmania	L. 119.000
Tiny Toons	L. 109.000
Ultimate Fighter	L. 129.000
Utopia	L. 119.000

Addam's family	L. 109.000
Adventure island	L. 119.000
Alien vs Predator	L. 109.000
Amazing tennis	L. 109.000
Axelay	L. 119.000
Best of the best	L. 119.000
Brass number's bross	L. 119.000
California games II	L. 119.000
Chester cheetah	L. 119.000
Contra spirit	L. 109.000
Cool world	L. 119.000
Final fantasy II	L. 109.000
Final fight	L. 119.000
Gods	L. 119.000
Golden fighter	L. 109.000
Hook	L. 129.000
King of the monster	L. 119.000
Kikitakai	L. 129.000
Magic sword	L. 99.000
Magical quest (mickey mouse)	L. 129.000
NCAA Basket ball	L. 99.000
NHCPA Hockey '93	L. 119.000
Out of this world	L. 119.000
Pang	L. 109.000
Phalanx	L. 109.000
Parodius	L. 119.000
Prince of Persia	L. 109.000
Power athlete	L. 129.000
Power moves	L. 119.000
Rushing beat 2	L. 135.000
Retorn of double dragon	L. 129.000
Space megaforce	L. 119.000
Spider man e the X-man	L. 119.000
Street combact	L. 129.000
Street fighter II	L. 149.000
Super slam dunk	L. 119.000
Super Mario kart	L. 99.000
Super soccer champ	L. 119.000
Tiny Toons	L. 119.000
The blues brother	L. 139.000
Turtless IV	L. 119.000
U.N. Squadron	L. 119.000

oltre 200 titoli in listino giochi a partire da L. 59.000

Novità Super famicom

Batman returns	L. 149.000
Dragon ball 2	L. 169.000
Dead dance	L. 149.000
Edo No Kiba	L. 139.000
Fatal fury	L. 139.000
International tennis tour	L. 139.000
Ran ma 2	L. 159.000
Rushing Beat 2	L. 135.000
Star fox	L. 149.000
Super evil wars	L. 139.000
The great battle	L. 139.000

Game gear + Sonic L. 279.000

Alien 3	L. 76.000
Chakan	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
Indiana Jones	L. 79.000
Land of illusion	L. 79.000
Predator 2	L. 79.000
Prince of Persia	L. 79.000
Sonis	L. 59.000
Sonic 2	L. 69.000
Super Monaco G.P. 2	L. 69.000

oltre 60 titoli in listino

Game boy + Tetris L. 165.000

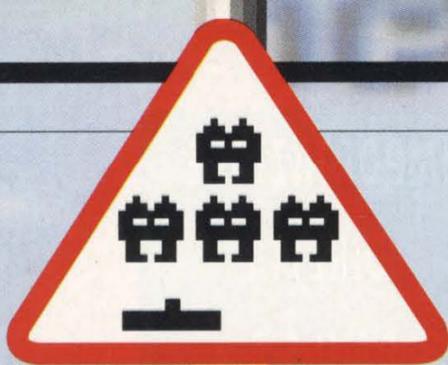
Alien 3	L. 65.000
Megaman II	L. 59.000
Star wars	L. 69.000
Super Mario land	L. 59.000
Super Mario land 2	L. 69.000
Tiny toons	L. 59.000

oltre 300 titoli in listino

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

POP 'N TWIN BEE

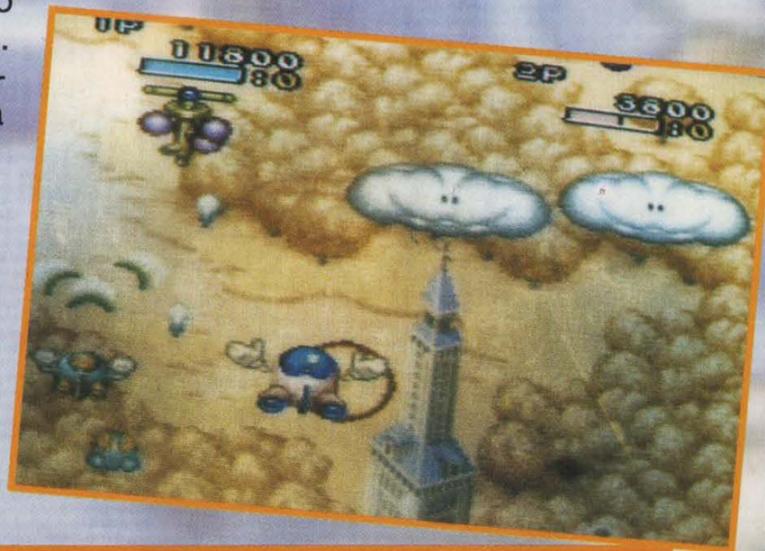
93

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Papà, papà, mi porti in Giappone a vedere le risaie? No, però ti regalo un bellissimo videogioco per Super Famicom che si chiama Pop'n Twin Bee, dotato di un bellissimo stile giapponettoso! Ma papà, io il Super Famicom non ce l'ho. Ah, già, allora ti porto a vedere le risaie a Lacchiarella!

Ecco qui un paio di giardini orbitali...

C'era una volta nel lontano mondo di Nipponia una popolazione di persone normalissime; un bel giorno, però, arrivarono sulla terra due cosucci strani, che sembravano essere usciti da un cartone animato terrestre. Subito la popolazione che abitava Nipponia accolse calorosamente i due esserini dagli occhi grandi grandi e rotondi, offrendo loro quintalate di megafrutti e di animali.
I due esserucci presero questo gesto come un'offesa (come possono essere permalosi a volte i personaggi dei cartoni animati...) e trasformarono tutto quel ben di dio in spietate macchine da distruzione; allorché i famosi abitanti di Nipponia si incavolarono mostruosamente: diventarono piccoli piccoli, divennero gialli dalla rabbia e gli occhi si allungarono fino a diventare a mandorla; cominciarono a costruire microcircuiti e dopo poco erano pronti con una controarma; costrinsero infatti il vario fruttame ad andare a combattere contro i due carinissimi esserucci, i quali saltarono immediatamente sulle loro astronavi e partirono alla volta del loro mondo (Cartunia?). La strada per allontanarsi da Nipponia attraversava però sette terre...
E qui comincia il gioco, voi sarete infatti alla guida dei due cosi strani, che a loro volta saranno posti su due navicelle (in effetti è un po' difficile fare uno spara e fuggi senza navicelle), anch'esse fatte a forma di coso strano. Viaggerete per mari e per monti alla ricerca di non so bene cosa, ma con una voglia matta di farvi una macedonia; come ho già detto prima, dovrete attraversare sette enormi regioni, una più bella dell'altra, e tutte piene di orde e orde di nemici. Per abbattere tutto ciò che si muove avrete all'inizio in dotazione uno sparo semi-innocuo, ma raccogliendo i soliti power up aumenterete la vostra potenza di fuoco in modo inimmaginabile. Ora voi giustamente mi chiederete: "Ma come facciamo noi a sapere quali sono i power up?" Semplice, ve lo dico io: i fatidici potenziamenti sono sotto forma di campanelle, le quali scaturiscono da paffute nuvo-

E il coso rosa disse: Alleluja fratelli!

Ecco invece il giardiniere un po' arrabbiato!

Che siano cannoni quei cosi che sporgono?

Io ho sempre odiato i ragni!

lette sparse per l'area di gioco; ma attenzione, prendendo queste campanelle al volo senza esitare otterrete solo dei semplici punti; per avere qualcosa in più è necessario sparar loro addosso: queste verranno proiettate in cima allo schermo (a volte scompariranno completamente), ricadendo verso di voi con un colore differente; più volte le colpirete e più volte cambieranno colore. Mi sembra inutile sottolineare che a ogni colore corrisponderà un'arma diversa; dopo aver deciso quale utilizzare basterà raccogliere la

E prendi quella benedetta campana!

campanella che scende verso di voi (state molto attenti perché non è cosi semplice come sembra).
Ma aspettate a esaltarvi; infatti tutto questo casino serve solo per blastare i nemici che vi vengono incontro via aria; infatti, per sistemare le ananas che vi spareranno palle infocate, oppure per disintegrare i granchi nel livello subacqueo, dovrete utilizzare lo sparo laterale della vostra navicella, il quale ha appunto la funzione di colpire ciò che vi insidia da terra. Ora indovinate un po' che cosa sarà a lanciare le bombe anti ananas? Ma è ovvio, saranno le braccia della navicella le quali, con un'animazione troppo demente, scaglieranno i sopracitati confetti. Ma attenzione, perché il vostro armamentario non è finito qui: avete infatti a disposizione (come qualsiasi spara spara che si rispetti) la megabomba blastatrice assieme a delle piccole astronavi che si affiancano a voi aumentando la vostra potenza di fuoco.

Mi ricordano tanto i mostri di Bio Hazard Battle, a voi no?

A questo punto non mi rimane altro che esporvi la fattura tecnica di Pop'n Twin Bee: graficamente è assolutamente superlativo, con un uso magistrale dei colori, e i sette livelli sono fantastici confermando le grandissime capacità grafiche del Super Nintendo. Tutto è perfetto, gli sprite sono esageratamente dettagliati sotto ogni punto di vista (giocare per credere), per non parlare dei mostroni di fine livello: assolutamente superlativi; ci crediate o no, il mostro finale del quarto livello è grande circa quattro volte il video. Per quanto riguarda l'aspetto grafico, quindi, siamo a livelli esagerati.
La parte sonora è molto ben realizzata, con effetti che immergono ancor di più il videoplayer in quell'atmosfera di demenzialità che avvolge tutto il gioco.
Il punto più importante di qualsiasi videogame d'azione è però la giocabilità (già mi sembra di vedere nei vostri occhi la voglia di sapere se sarà un gioco da comprare o da non considerare affatto). Ebbene, la giocabilità è... la giocabilità è... (come sono sadico) a livelli più che ottimaliii... yuhu, evviva, yuppy; siete contenti? Beh, dovreste senz'altro esserlo, in quanto quest'ultimo parametro, sommato alle numerosissime opzioni e alla possibilità di giocare in due contemporaneamente, rende questo titolo uno dei migliori shoot 'em up esistenti per Super Famicom;

Tra le nuvole si fanno veramente brutti incontri

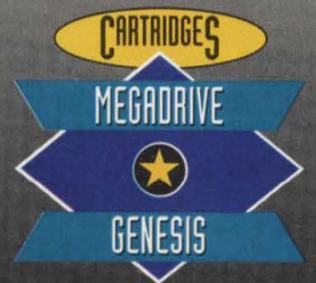
certo i suoi difettucci ce li ha anche lui, come l'eccessiva facilità nel modo a due giocatori, o la scarsa innovazione del concept, ma sono tutte cose che passano in secondo piano se una persona si diverte, non vi pare? Insomma, in poche parole, comprate questo gioco perché è bello di grafica, è bello per quanto riguarda il sonoro ed è bello anche per il divertimento che procura... più di così!

Raffaele Sogni

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + Sfondi stupendi + In pieno stile nipponico	93
SONORO + Ottimi effetti + Adatto all'ambientazione	90
GIOCABILITA' + Bello sia in uno... + ...che in due	93
KONAMI	93

NON DESIDERARE I VIDEOGIOCHI D'ALTRI!

ALIEN 3
ARCUS ODISSEY
BATMAN RETURN
BATTLETOADS
BLUES BROTHERS

CAL RIPKEN JR. BASEBALL
COOL WORLD
DRACULA
F.1 EXAUSTED HEAT 2
F.15 STRIKE EAGLE
FATAL FURY
FIRST SAMURAI
HUMANS
KAWASAKI RPM CHALLENGE
LAMBORGHINI CHALLENGE
MARIO IS MISSING
MVP FOOTBALL
OUTLANDER
POWER MOVES
STREET COMBAT
SUPER CONFLICT
SUPER WWF 2
TAZMANIA
TERMINATOR
TERMINATOR 2 J.D.
TOP GEAR 2
TWIN BEE
UTOPIA
WAYNE'S WORLD

AMAZING TENNIS
AMERICAN GLADIATORS
ANOTHER WORLD
BATTLETOADS
BUBSY
CHESTER CHEETAH
CYBORG JUSTICE
COOL SPOT
ELEMENTAL MASTER
DRACULA
FATAL FURY
FLASHBACK
FLINSTONES
GOLDEN AXE III
HOOK
HUMANS
JAMES BOND 007
KING OF MONSTER
KING SALMON
NBA ALL STAR CHALLENGE
OUTRUN 2019
POWER CHALLENGE GOLF
SHINING FORCE
SHINOBI 3
SILVESTRO E TWEETY
STREETS OF RAGE II
STRIDER 2
STRIKER
SUMMER CHALLENGE
SUNSET RIDERS
TINY TOON
TOYS
WAYNE'S WORLD
WOLF CHILD

STREET FIGHTER II Champion Edition

VIDEOFOLLIA

C.SO MILANO, 193 - 37138 VERONA
TEL. 045 - 8101213
FAX 045 - 8101217

PRO STRIKER

GIOCATORI	1-4
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Chi non salta è un coniglio... yo, yo! Chi non salta è un coniglio... yo, yo!

La vostra squadra del cuore ha perso per l'ennesima volta ed é ormai condannata alla serie Z-1324? Avete scoperto che il suo presidente pagava le squadre avversarie affinché non facessero più di 97 gol a partita? Allora rifatevi con Pro Striker, dove continuerete a prenderle imperterriti e potrete deprimervi un po' di più!
La prima impressione che si ha giocando con Pro Striker è decisamente più che positiva: innanzitutto si ha la possibilità di giocare fino in quattro contemporaneamente, due per ciascuna squadra, inoltre si può giocare in due insieme, contro il computer, opzioni che non erano mai state contemplate dalle altre simulazioni di calcio. Andando avanti lungo le prime schermate, la prima impressione viene ulteriormente confermata, con un sacco di differenti opzioni, la possibilità di adottare diverse tattiche di gioco e di schierare in differenti maniere la propria squadra, più una serie di particolari che contribuiscono ulteriormente a rendere il gioco più realistico e divertente. Purtroppo Pro Striker inizia a decadere quando si tratta del gioco vero e proprio: ottimi fondali, sprite grandi e ben definiti ma... una lentezza abbastanza frustrante. Le prime partite sono decisamente quelle più tragiche, quando alla scarsa velocità si aggiunge anche la mancanza di esperienza: la squadra avversaria sembra essere stata sottoposta a una cura intensiva a base di steroidi e droghe varie, mentre la propria porta sembra essere enorme, almeno il doppio di quella degli avversari (ma si tratta comunque di un'impressione abbastanza comune, anche nelle vere partite di calcio!).
Effettivamente, con un po' di pratica le cose iniziano leggermente a cambiare: innanzitutto si riesce ad acquistare una certa padronanza del controllo dei giocatori, dopodiché si arriva persino a capire quale pulsante usare a seconda delle diverse situazioni. Resta comunque il problema del portiere, problema non da poco se si pensa che quell'ignobile e semiparalitico ometto dovrebbe avere il compito di proteggere la porta dalle pallonate avversarie. In compenso, anche il numero 1 della squadra avversaria sembra soffrire degli stessi disturbi, il che rende lo scontro più equilibrato (sempre che riusciate a raggiungere l'area della squadra nemica).
Pro Striker non è assolutamente brutto, anzi, a lungo andare diventa decisamente divertente. La quantità abnorme di opzioni incrementa decisamente la qualità globale, che raggiungerebbe livelli altissimi se la giocabilità fosse migliore. La grafica è decisamente ottima, così come il movimento degli sprite (pur essendo un po' troppo lenti). Una nota decisamente negativa (negativa è un eufemismo...) va comunque al sonoro: è orrendo!!!

Andrea Fattori

Rimessa laterale!

Una bella punizione, così impara ad atterrarmi, quello lì!

Dai, prova a prendermi il pallone se ci riesci!

Scegliamo una formazione per giocare affiatati come una squadra, vincente!

MEGA DRIVE	
GRAFICA 90 + ottima realizzazione + buona fluidità	90
SONORO 34 - argh! Spegnetelo!!!	34
GIOCABILITÀ 80 - pessima alle prime partite + migliora con l'esperienza	80
SEGA	82

THE BATTLE OF OLYMPUS

500

83

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Se avete adorato la saga dei "Wonder Boy" e i giochi che necessitano di un po' di riflessione e attenzione oltre che di riflessi pronti , sicuramente non potrete perdervi questo nuovo ed interessante gioco della Nintendo, soprattutto vista la scarsità di RPG-adventure su Game Boy...

Salve dottore, dottore, perché non mi parla?

The Battle of Olympus è sostanzialmente un arcade adventure che riprende alcuni temi e ambientazioni dell'ormai famoso -e a dir la verità un po' sorpassato- Wonder Boy, che aveva entusiasmato una larga fascia di giocatori. La storia narra che nel Peloponneso, luogo che ha

Una mappa con alcuni dei posti che dovete visitare...

dato origine a innumerevoli leggende, esistesse un paese di nome Elis, abitato da splendide fanciulle e da un bravo ragazzo di nome Orfeo, innamorato della bellissima Elena. Il loro amore non durò che poco tempo, poiché Elena fu morsa da un serpente e morì pochi giorni dopo. La dea della bellezza Afrodite si presentò allora a Orfeo e gli svelò che in effetti la sua promessa sposa non era veramente morta ma era stata imprigionata nell'Ade da Tartarus, il Re degli Inferi, che ne voleva fare la propria consorte. Come ogni bravo paladino che si rispetti, Orfeo decise subito di patire alla volta dell'Ade e liberare Elena. Voi naturalmente dovrete impersonare Orfeo nella lotta contro i malefici alleati di Tartarus e percorrere otto terre prima di raggiungere la sua dimora; trovare la strada giusta che vi porterà da lui non sarà facile, infatti sarete spesso costretti a ripercorrere il cammino già fatto nella speranza di scoprire qualche passaggio segreto o qualche locuzione di cui non avevate notato la presenza prima. Voi iniziate da Arcadia, un villaggio circondato da boschi che vi condurrà fino al Peloponneso, luogo non proprio rassicurante dove vi attenderanno una intricata foresta, un labirinto e una palude dimora della temibile Hydra. Nella successiva città, Creta, vi accorgerete di quanto fosse realistica la leggenda sul labirinto del Minotauro e come, una volta inoltratovi, non vi sarà più possibile uscirne fuori... Nella regione dell'Attica dovrete poi visitare le città di Elis e di Atene alla ricerca di indizi che vi potranno essere utili per riscattare Elena. Superata questa fase, vi ritroverete a Laconia, un tempo fiorente centro della Grecia ma ora ridotto a un semplice cumulo di rovine dove si narra che sia celata una caverna sottomarina...

Nel bosco si fanno proprio e sempre dei brutti incontri

Come se non aveste visitato abbastanza labirinti, a Phrygia ve ne attenderanno altri due con tanto di trabocchetti e insidie varie. La penultima terra da percorrere è Argolis, caratterizzata da valli e caverne ma anche da tanti precipizi che per voi si riveleranno mortali se non troverete la giusta strada per giungere a Phthia, dove dovrete superare una serie di catene

Qui comincia l'avventura...

montuose per poter poi finalmente giungere nell'Ade. In ogni terra comunque troverete un dio che vi aiuterà dandovi preziosi consigli o regalandovi oggetti utili nella vostra missione. All'inizio dell'avventura avrete a disposizione un semplice bastone che vi sarà di scarsa utilità nei vostri combat-

Il toro da guardia di Zeus

Le sirene non sono sempre troppo gentili!

timenti. L'unica possibilità che avete di sopravvivere è quella di munirvi al più presto di armi più efficaci le cui locazioni vi saranno suggerite da alcuni vecchi saggi e da alcune dolci ninfe vostre alleate. Infatti uno degli aspetti interessanti e utili del gioco è quello di ricevere numerose informazioni da vari personaggi che troverete all'interno di ogni edificio o dietro passaggi segreti. Vi consiglio di prendere nota dei loro suggerimenti perché vi torneranno sicuramente utili nelle successive tappe del gioco. In più il vostro compito vi sarà reso più facile dal ritrovamento di molti oggetti quali l'Arpa di Apollo, l'Occhio dei Greci, i sandali di Hermes, lo Scudo di Atena e quello della Salamandra, tutti celati in posti segreti ma facilmente rintracciabili se seguirete i consigli dei vostri alleati. Quando incontrerete le tre ninfe mandatevi da Afrodite, loro vi consegneranno dei frammenti d'amore che voi dovrete raccogliere per poter sentire un messaggio d'amore di Elena, che vi fornirà dei suggerimenti fondamentali per il completamento del gioco. Una volta giunti nell'Ade, prima dello scontro finale con Tartarus dovrete affrontare i suoi fidi alleati dei quali vi anticipo solo qualche nome in modo che vi rendiate conto di quanto questa avventura sia complessa e varia: Cerbero, Centauro, Minotauro, Hydra, Ciclope e Sirena, ma ce ne sono molti altri che lascio a voi il gusto di scoprire. Forse sarò influenzata dalla mia passione per gli adventure, ma cercando lo stesso di essere obiettiva il più possibile: posso dire che questo gioco, nonostante il livello di difficoltà un po' alto, merita davvero un riguardo particolare.

Maria

Io questo qui non sono riuscito a farlo parlare, provateci voi

GAME BOY	
GRAFICA + Essenziale ma funzionale +Lo scroll è particolarmente fluido	80
SONORO - Musica monotona - pochi gli effetti	70
GIOCABILITÀ - Troppo difficile all'inizio + Non lo lascerete più	90
IMAGINEER	83

92

GIOCATORI	1
LIVELLI	20
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

PRINCE OF PERSIA

Che bello! Il gioco più convertito di tutti i tempi (dopo Tetris) ora anche sul vostro Super Nintendo, direttamente dal suo caro fratello Giapponese.

Che dirvi? La trama la saprete già in centomila; in ogni caso trattasi di un principe che deve superare venti intricati labirinti a scrolling multidirezionale in prospettiva laterale, nel tentativo di salvare la sua amata principessina prigioniera di un malvagio Visir.

L'animazione del protagonista principale, che ha reso questo gioco un enorme successo, è anche qui fluida, anche se il movimento in corsa è stato da molti definito un po' scattoso. In realtà io lo trovo ancora più realistico delle altre versioni, dove era così fluido da risultare inverosimile; avete mai provato a fare attenzione al vostro movimento mentre correte? Mettetevi, ad esempio, una telecamera su una spalla e filmate mentre correte. Le immagini risulteranno piuttosto mosse e a sbalzi. Bene, se aveste fatto la stessa cosa mettendo una telecamera sulle spalle del principe Persiano in versione Amiga o Macintosh, avreste visto una sequela di immagini per nulla a sbalzi, ma delicatamente ondulata, come se fosse ripresa da una barca. Poco realistico, no?

Spero di aver reso l'idea. (Evidentemente tu quando corri "ti muovi come un orso incinto". E spero di rendere l'idea. NdAlex) Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Un bel duellino di mattina presto fa sempre bene

Il fumo fa male, ma la spada ne fa di più

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + ben fatta	88
SONORO + adattissimo	92
GIOCABILITÀ + longevo + divertente	96
MASIYA	92

PRINCE OF PERSIA

Grafica da mille e una notte.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA

VOLA IN ORIENTE SULLE ALI DI UNA MAGICA FAVOLA. SCONTRATI CON IL GRAN VISIR IN UN PALAZZO PIENO DI TRABOCCHETTI E DI NEMICI E LIBERERAI LA PRINCIPESSA. PER IL TUO SUPER NINTENDO ECCO I NUOVI SCENARI DI UN'AVVENTURA IMMORTALE.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA

NOVITA'!

- 20 LIVELLI DI GIOCO
- SCENARI COMPLETAMENTE RINNOVATI
- GRANDE GIOCABILITÀ
- POSSIBILITÀ DI SALVARE IL GIOCO

BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza, la garanzia totale e la possibilità di iscriversi al mitico Club Nintendo.

Nintendo®

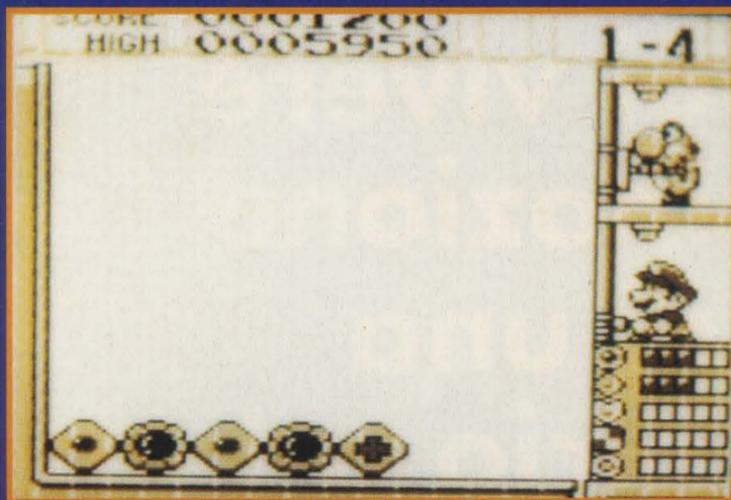
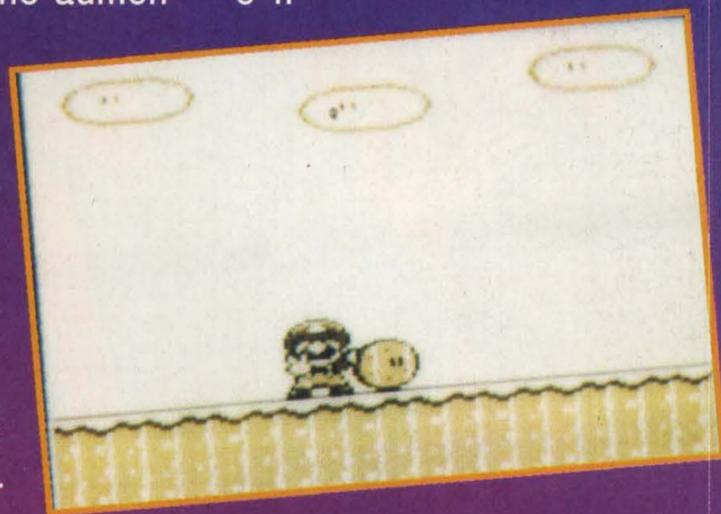
IL NUMERO UNO NEL MONDO

79

GIOCATORI	10-04
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	10x3x20

Detto fatto!

YOSHI'S COOKIE

Un titolo accattivante, non trovate? Più che a un videogame avrei attribuito questo nome a un dolce o a uno snack, ma non fateci caso, è notte fonda e nessuno qui in redazione ha ancora avuto tempo di buttare giù un boccone...

Sicuramente avrete letto la recensione del numero scorso di Mario & Yoshi, beh, questo mese vi proponiamo il suo seguito, a riprova del fatto che i puzzle game stanno ormai invadendo il mercato videoludico; ben vengano, se sono tutti carini come questi... In Yoshi's Cookie, lo scopo del gioco è quello di formare -in verticale e orizzontale- delle colonne di simboli simili di modo che poi scompaiano e lascino il posto ad altre combinazioni di figure geometriche. Di tanto in tanto, uno speciale Yoshi Cookie apparirà nello schermo, potete considerarlo come una specie di jolly poiché vi permetterà di essere utilizzato a piacimento per completare una colonna di simboli. Alla fine sarà sempre più difficile portare a compimento uno schema perché rimarranno meno figure e voi dovrete abbinarle per liberare completamente lo schermo. Se riuscirete a terminare 10 schemi potrete avanzare al successivo livello, anche se non sarà un'impresa delle più facili. Infatti, oltre al fatto che le figure tenderanno sempre a espandersi ai margini dello schermo, la velocità con la quale si ripresenteranno aumenterà in proporzione, costringendovi letteralmente a un gioco frenetico. Come se non bastasse, ogni tanto apparirà una specie di mascherina che vi coprirà parte delle figure, di modo che voi dovrete fare esclusivamente affidamento sulla vostra memoria per abbinarle nel modo giusto. Insomma, non si può certo dire che sia facile questo videogame, ma vi assicuro che una volta entrati nello spirito di gioco non lo abbandonerete tanto facilmente. Io stessa sono stata trascinata via a forza dal Game Boy da Alex che mi ha legata davanti al Macintosh per scrivere questa recensione, ma nonostante l'ora tarda niente mi fermerà dal tornarci a giocare tra qualche istante... Dimenticavo di dirvi che se supererete un livello riceverete una corona, e il primo giocatore che conquisterà tre corone vincerà il match. Yoshi's Cookie in definitiva è un gioco concettualmente semplice ma dalla grande giocabilità, che permette sfide anche fra quattro amici, e io non posso fare altro che consigliarvelo calorosamente...

Vittoria, Mario, vittoria!

Maria

Ecco qui uno schermo bello pieno da svuotare...

GAME BOY	
GRAFICA +Mario colpisce ancora... +Essenziale ma funzionale	72
SONORO +Accattivanti motivi musicali	75
GIOCABILITÀ' -Poco intuitivo all'inizio +Semplice ma molto avvincente	81
NINTENDO	79

Vuoi vivere l'emozione di una partita di calcio ad altissimi livelli senza esclusione di colpi?

Marco Barzaghi

EURO FOOTBALL CHAMP

Duri contrasti, rovesciate, colpi di testa, palleggi e tocchi d'alta classe, degni di un vero campione, faranno di te un professionista del Football. Ma potresti giocare anche in modo scorretto, commettendo falli, dare pugni, strattonare o caricare pur di conquistare il pallone sempre che l'arbitro non s'avveda del tuo gioco poco pulito e ti ammonisca. le molteplici soluzione di gioco ti permetteranno anche di effettuare una doppia sfida contro il computer dove tu e il tuo compagno di gioco misurerete le vostre migliori attitudini nel settore d'attacco, di difesa e del centro campo.

Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano

Cynco

è un'esclusiva: **HALIFAX** s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - **CYNCO** è un marchio **HALIFAX**

69

WAYNE'S WORLD

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
STAGES	1

Avete presente il film "Fuori di Testa"? No? Beh, io neanche, dato che non l'ho mai visto. Comunque il trailer non può neanche a voi esser passato inosservato, e poi il titolo è già tutto un programma.

Cercate di sforzarvi. Avete presente quella coppia di idioti, di cui uno aveva un parruccone (in caso contrario, complimenti per la pettinatura)(penso che accetterà volentieri i tuoi complimenti NdAlex) biondo lungo e gli occhiali da scienziato folle?
Se anche adesso rispondete di no, non so proprio come aiutarvi. In ogni caso questo Wayne's World è proprio la conversione supernintendiana di quel famigerato film.
Trattasi, come da tradizionale clichet, di un platform a scorrimento multidirezionale in prospettiva laterale, dove muoverete uno dei due pazzi con la chitarra in mano, saltellando di piattaforma in piattaforma per evitare nemici così strambi, ma così strambi, che di più non si può (vedi gli strumenti musicali, grancassa e compagnia bella, nel primo livello).
Volete sapere cosa ne penso?
Beh, questo platform ha un sapore piuttosto insipido; la cosa migliore è la presentazione digitalizzata col dialogo dei due protagonisti; per il resto, la grafica è ben realizzata, la musica è nella media e la giocabilità... sconcertante. Infatti, a parte il fatto che ogni volta che perderete una vita dovrete ricominciare dall'inizio dello schermo, il gioco manca di suscitare l'interesse del giocatore, di far scattare la scintilla del "voglio finirlo". In poche parole, mi sono più volte ritrovato a chiedermi perché ci stessi giocando (per i dindini? NdAlex) e, a parte la motivazione di lavoro (bravo ragazzo NdAlex), non sapevo proprio cosa rispondermi.
In ogni caso, i fan sfegatati del film, quelli che hanno pagato due volte il biglietto (una con gli amici ed una con la ragazza) potrebbero trovarlo più che divertente e magari indispensabile alla loro collezione videoludica (beh, in effetti non ti vedo molto in sintonia con i due tizi NdAlex).
Mi piange il cuore per questa cartuccia: tecnicamente non è affatto malvagia, ma lo schema di gioco e uno scarso play-appeal compromettono il risultato finale.
Con le decine di ottimi platform a disposizione per il vostro amato Super Nintendo, se non siete fruitori della serie televisiva (americana) o fan sfegatati del duo non posso proprio fare a meno di consigliarvi di cercare altrove. Poi, fate voi. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

L'inizio dello show televisivo di Wayne e Garth

Non penso che Garth si aspetti un cinque dal manone, forse devo aiutarlo

Attento che ti zottano con le note!

Non dev'essere molto comodo saltare con una chitarra!

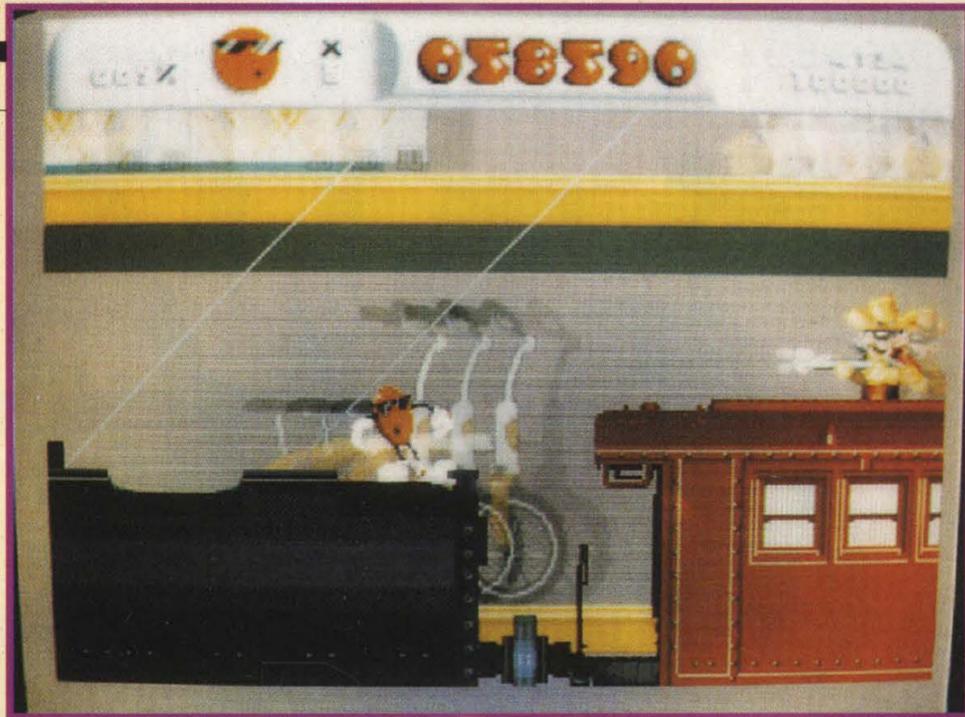
SUPER NINTENDO	
GRAFICA + carina + bei faccini digitalizzati	85
SONORO + orecchiabile... -... Ma niente di più	80
GIOCABILITÀ + Wayne e Garth - scarsamente interessante	60
HQ	69

94

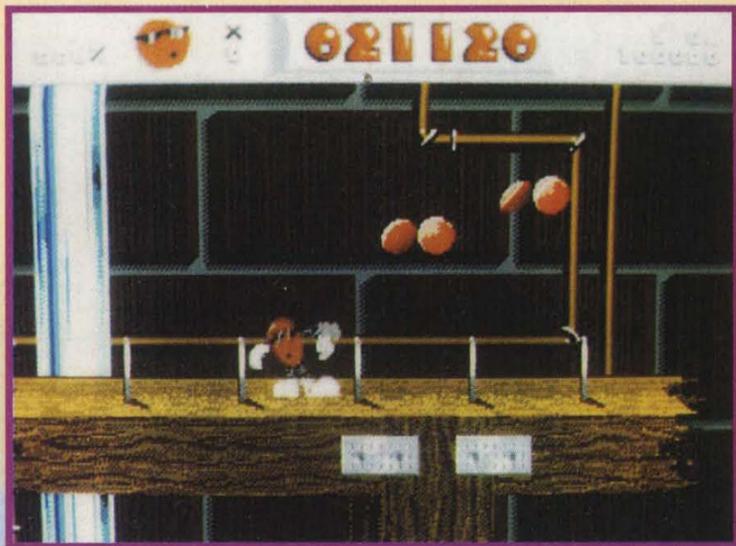
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

In principio era un tappo... no, non nel senso che era basso, nel senso che lo usavano per tapparci le bottiglie!

Su un trenino modello Far West e con la musica de "I magnifici sette" come sottofondo...

Beh, in realtà Spot è il punto rosso del logo di una bibita, ma ricorda un tappo così bene, quindi...
Allora, dicevamo, all'inizio era un tappo. Anzi, no, all'inizio erano decine di milioni di tappi. Una vita tranquilla la loro, questo sì, ma non particolarmente felice, né tantomeno divertente (sì, anche i tappi hanno un'anima. Ricordatevene la prossima volta che aprirete una bottiglia...). I più fortunati andavano a finire sopra a delle bottiglie particolari, destinate ai collezionisti di tappi, e trascorrevano un'esistenza abbastanza serena. Gli altri, però, passavano il tempo con il timore di essere stappati, deformati, abbandonati sulla strada e travolti da un carro armato (scene allucinanti all'interno dei frigor da bar: "Mi dia, vediamo un po', una Coca Col...". "Argh, no,

Meglio salire su questa corda: a me non piacciono i granchi, ma io piaccio a loro!

Ah, gli umani, che lasciano chiodi dappertutto!

Dunque, diamo un'occhiata alla carta per vedere dove siamo arrivati...

no, ti prego, prendi qualcosa d'altro. Perché non un té freddo?". "No, anzi, facciamo un'aranciata...". "Ah, il cuore, un infarto, perché ioooo!!!"). Ma un giorno (c'è sempre un "ma un giorno"!) arrivò il portatore di speranza: da un'altra galassia, in un'altra dimensione, in un altro tempo, in un altro videogioco, giunse uno stregone Smogorghiano, accompagnato dai propri KKKhKKK. Il vecchio mago udì subito le urla di dolore dei tappi di tutto il mondo e, spinto dal proprio nobile animo, decise di liberarli, di permettere loro di muoversi per poter sfuggire al crudele destino. Così, pronunciando la potente e temibile formula ("Bididi Bodidi Bù, escindi l'introne ora tu!!!"), l'antico Smogorghiano donò la vita ai tappi, che felici dissero in coro: "Grazie tante, ma già che c'eri potevi anche trasformarci in qualcosa di un po' meglio, che so, Paul Newman...".

Ma l'idilliaca scena non poteva durare (c'è sempre anche un "ma l'idilliaca scena non poteva durare"!): dalle profondità degli abissi cosmici giunse anche l'acerrimo nemico dello stregone, un mago Zebediliniano, che dall'alto della propria perfidia disse: "Io so che tu sei più potente di me, per cui scatenerò la mia ira sulle tue creature, imprigionandole in giro per il mondo... Kazoot!". Il buon Smogorghiano, a questo punto, non aveva nessuna voglia di perdere tempo a liberare tutti i poveri tappini, per cui ne salvò uno solo e gli disse: "Guarda, io adesso c'ho un po' da fare. Vedi di sbrigartela da solo ad aiutare i tuoi compagni. Per la tua missione di darò un paio di occhiali da sole e uno yo-yo!". "Sono naturalmente

I topi appena svegliati non gradiscono molto la vostra intrusione...

SPOT
THE QUEST FOR COOL

GAME **GIOCANDO**® GAME s.r.l.

80143 NAPOLI - Via Nuova Poggioreale, 163 - F Tel. e Fax 081/ 5539134

Distributore per l'ITALIA

NEO·GEO®

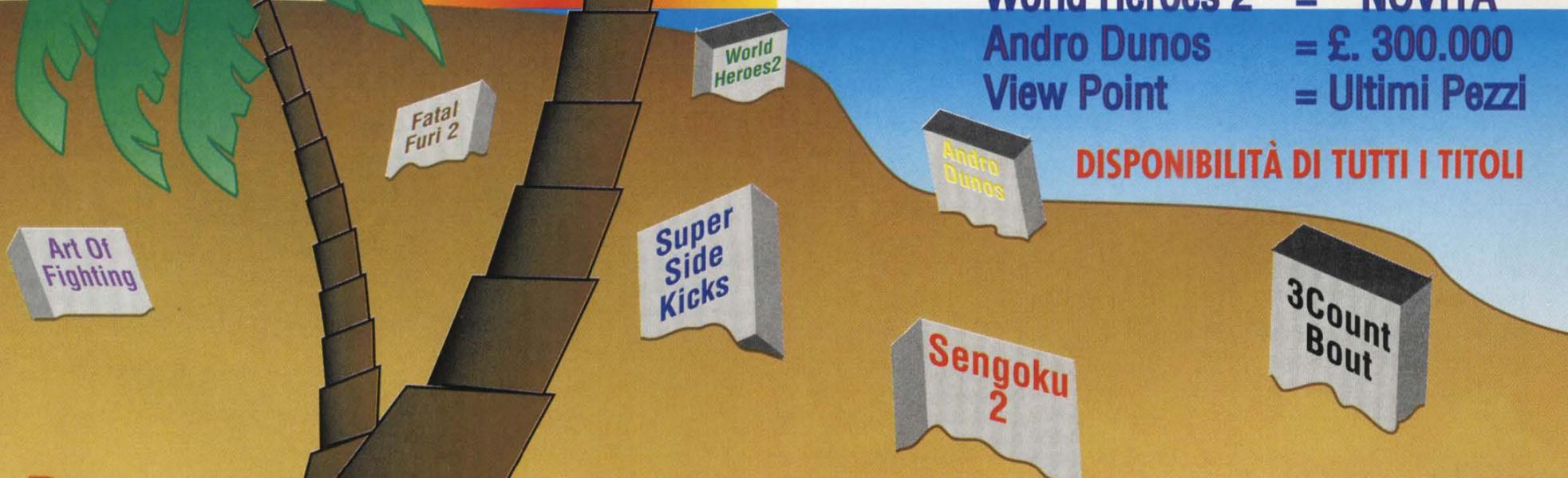
Siamo aperti dalle 09.00 alle 13.00
e dalle 14.30 alle 19.00
Il Sabato solo per
appuntamento

PERCHE CONVIENE?
1° Noleggio gratuito 2° Assistenza Tecnica Gratuita
3° Novità in anteprima + adesivi e posters
4° Sconti eccezzionali ECCO PERCHÈ !!

QUANTO COSTA?
£ 500.000 + 50.000 (spese postali)
Rateizzabili in 3 rate da :
250.000 + 150.000 + 150.000

3 Count Bout	= £. 450.000
Super Side Kicks	= £. 450.000
Sengoku 2	= £. 480.000
Fatal Fury 2	= £. 450.000
Art of Fighting	= £. 410.000
World Heroes 2	= NOVITÀ
Andro Dunos	= £. 300.000
View Point	= Ultimi Pezzi

DISPONIBILITÀ DI TUTTI I TITOLI

World Heroes2
Fatal Furi 2
Andro Dunos
Art Of Fighting
Super Side Kicks
3Count Bout
Sengoku 2

Proposte : *Console NEO GEO Memori Card £. 590.000 (iva inclusa)*

Nam 75	Sconto Quantità	£ 90.000	Soci	£ 80.000	Crossed Sword	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 180.000
Magician Lord	Sconto Quantità	£ 140.000	Soci	£ 80.000	Super Baseball in the Year 2020	Sconto Quantità	£ 180.000	Soci	£ 140.000
Riding Hero	Sconto Quantità	£ 140.000	Soci	£ 70.000	Eight Man	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 180.000
Ninja Combat	Sconto Quantità	£ 140.000	Soci	£ 80.000	Robo Army	Sconto Quantità	£ 180.000	Soci	£ 140.000
Super spy	Sconto Quantità	£ 140.000	Soci	£ 100.000	Thrash Rally	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 185.000
Cyber Lip	Sconto Quantità	£ 90.000	Soci	£ 70.000	Fatal Fury	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
Puzzled	Sconto Quantità	£ 90.000	Soci	£ 70.000	Soccer Brawl	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
League Bowling	Sconto Quantità	£ 90.000	Soci	£ 70.000	Football Frenzy	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 170.000
Top Player Golf	Sconto Quantità	£ 140.000	Soci	£ 100.000	Mutation Nation	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
Basebal Star Professional	Sconto Quantità	£ 140.000	Soci	£ 100.000	Ninja Commando	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
Sengoku	Sconto Quantità	£ 190.000	Soci	£ 170.000	King of the Monster II	Sconto Quantità	£ 275.000	Soci	£ 240.000
Ghost Pilot	Sconto Quantità	£ 190.000	Soci	£ 140.000	Andro Dunos	Sconto Quantità	£ 330.000	Soci	£ 300.000
King of the Monster	Sconto Quantità	£ 190.000	Soci	£ 150.000	World Heroes	Sconto Quantità	£ 350.000	Soci	£ 320.000
Blue's Journey	Sconto Quantità	£ 140.000	Soci	£ 110.000	Art of Fighting	Sconto Quantità	£ 425.000	Soci	£ 400.000
Alfa Mission II	Sconto Quantità	£ 190.000	Soci	£ 170.000	Super Side Kicks	Sconto Quantità	£ 500.000	Soci	£ 470.000

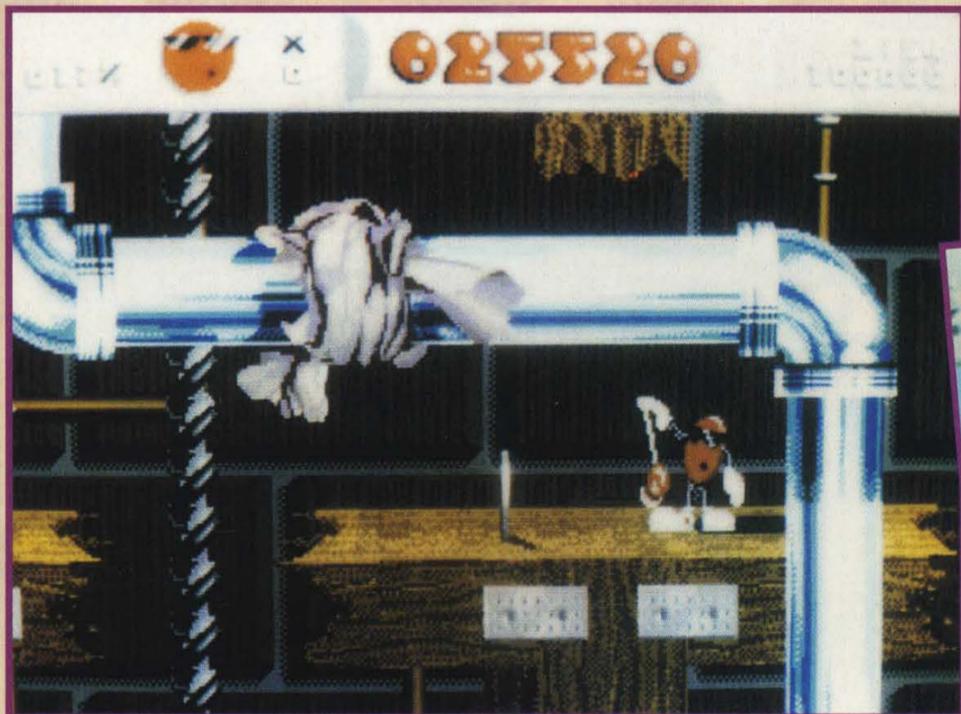
Top Munter
Samurai Spirit

PROSSIME USCITE

Per chi ha il cuore a forma di Joystick

N. B. : I sopra elencati prezzi sono comprensivi di IVA.

Ti sembra questo il momento di oziare?

Avete mai fatto un giro in mongolfiera?

oggetti magici dagli incredibili poteri..." domandò ingenuamente il tappo. "No" rispose il vecchio, "però fanno molto cool!". E così ebbe inizio la fantastica avventura di Spot (questo il nome del nostro eroe), alla ricerca dei tappi perduti.

Scopo del gioco è attraversare i vari e incasinatissimi livelli alla ricerca delle gabbie in cui sono imprigionati i compagni di sventura di Spot (stranamente salva soltanto le ragazze. Mica stupido il tappetto!). Ovviamente non è una cosa facile, anche perché un tappo deve affrontare mille insidie quando decide di andare a spasso per il mondo tutto solo. Per un pezzettino di latta semi-indifeso, per quanto atletico e incazzato, anche gli insetti più insignificanti costituiscono un pericolo mortale. Ma Spot non si lascia certo scoraggiare da una simile inezia, e affronta con coraggio tutti i pericoli.

Una volta inserita la cartuccia, è impossibile non restare affascinati dall'incredibile qualità della grafica: fluida, morbida, colorata e divertentissima. Lo sprite principale si muove con una perfezione incredibile, compiendo evoluzioni assurde: ogni volta che si staccano le mani dal joy-pad per più di un paio di secondi, Spot inizia a sbadigliare, a pulirsi gli occhiali, a giocare con il suo yo-yo e via dicendo. Il sonoro non è certo da meno, con una musichetta in perfetto stile cool e tutta una serie di effetti sonori buffissimi. Quello che stupisce veramente, comunque, è il fatto che con una simile grafica il gioco risulta comunque giocabilissimo, con un ritmo estremamente veloce e una serie pressoché incalcolabile di cheat. La meccanica di gioco è pressoché identica a quella di migliaia di altri platform, semplice e immediata a livello concettuale, un po' meno a livello pratico.

Un gioco eccezionale, che sfrutta pienamente le capacità della macchina per cui è stato realizzato, destinato a fornire camionate di divertimento per intere settimane. L'ideale se cercate un platform veloce e divertentissimo. Compratelo, assolutamente.

Andrea Fattori

Pupazzi col ciuffone rockabilly...

A me questa foto ricorda un certo Zack...

MEGA DRIVE	
GRAFICA + assolutamente eccezionale + fluidissima	95
SONORO + musica "real cool" + effetti sonori "real cool"	94
GIOCABILITÀ + strepitoso + grande longevità	94
VIRGIN GAMES	94

Via Veturia, 68
00181 Roma

Tel. (06) 786825
Fax (06) 786174

CONSEGNE IN 24 ORE!
SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE.
VENDITA PER CORRISPONDENZA

TELEFONATECI!!!
ABBIAMO I PREZZI
PIÙ BASSI D'ITALIA

ARRIVI SETTIMANALI DALL'AMERICA E DAL GIAPPONE

SUPER NES

LE NOVITÀ

2020 BASEBALL
ADAMS FAMILY II
ALIEN III
ALIEN VS PREDATOR
BATMAN RETURN
BIO METAL
BLUES BROTHERS
BUBSY
COOL WORLD
CYBERNATOR
DEAD DANCE
DRAGON BALL Z II
DRAGON MAGIC
DRAGON'S LAIR
F1 EXAUST HIT II
FATAL FURY
FINAL FIGHT II
FIREPOWER 2200
FLYING HERO
GHOST BOY
HIT THE ICE
HUMAN GPRIX
IKARY WARRIORS
ININDO WAY OF STONES
JACKY CRUSH PINBALL
JIMMY CONNORS TENNIS
JOE & MAC II
KIKI TAKAY
KINGS OF RALLY
LETHAL WEAPON
LOST VIKINGS
MAGICAL QUEST
MARIO IS MISSING
MORTAL KOMBAT
POP TWIN BEE
RANMA 1/2 PART 2
RUSHING BEAT RUN
SPINDIZZY WORLD
STARFOX
STREET COMBAT (RANMA 1/2 USA)
SUPER BIKURRIMEN
SUPER BOMBERMAN
SUPER CONFLICT
SUPER GOAL
SUPER STAR WARS
SUPER STRIKE EAGLE
TAZMANIA
TECMO NBA BASKETBALL
TERMINATOR
TINY TOON'S ADVENTURE
TOM & JERRY
TOYS
ULTIMATE FIGHTER
WAYNE'S WORLD

I CLASSICI

ACTRAISER
AMAZING TENNIS
AXELAY
BILL LAIMBEER BASKET
BULLS VS BLAZERS
CACOMA KNIGHT
CHESSMASTER
CHESTER CHEETAH
CHUCK ROCK
CYBERSPIN
DEATH VALLEY RALLY
DESERT STRIKE
EXTRA INNINGS
F-ZERO
FINAL FANTASY II
GOAL
GUNFORCE
HOME ALONE II
HYPERZONE
JAMES BOND JR.
JOHN MADDEN 93
KEN SHIRO VI
KRUSTY FUNHOUSE
LEMMINGS
MYSTICAL NINJA
NCAA BASKETBALL
QBERT III
RIVAL TURF
RPM RACING
SKULL JAGGER
SMARTBALL
SPACE MEGAFORCE
STG STRIKE GUNNER
SUPER BOWLING
SUPER GHOULS&GHOST
SUPER KICK OFF
SUPER MARIO KART
SUPER TENNIS
TETRIS II
TMNT IV
UNCHARTED WATERS
VOLLEYBALL II
WARSPEED
WING COMMANDER
WINGS II
WORLD CH. BOXE
XMEN-SPIDERMAN
ZELDA III

MEGADRIVE

NEWS!!! MEGADRIVE II & INTERFACCIA 4 GAMES (PRO-STRIKER)

LE NOVITÀ

AMERICAN GLADIATORS
ANDRE AGASSI TENNIS
ANOTHER WORLD
ARIEL LITTLE MERMAID
BATMAN REV. JOKER
BATMAN THE RETURN
BATTLETOADS
BULLS VS BLAZER
CAPITAN AMERICA
CHAKAN
CHESTER CHEETAH
CHIKY CHIKY BOYS
CYBORG JUSTICE
DEADLY MOVES
DOUBLE DRAGON III
ECCO THE DOLPHIN
FATAL FURY
FLASHBACK
GLOBAL GLADIATORS
GOLDEN AXE III
GRAND SLAM TENNIS
HIT THE ICE
INDIANA JONES L. CRUSADE
JAMES BOND 007
KING OF THE MONSTERS
KING SALMON
MAZING SAGA
MUHAMED ALI BOXING
NBA ALL STAR CHALLENGE
OUTRUN 2019
PRO STRIKER SOCCER
SPLATTERHOUSE III
STEEL TALONS
STREET FIGHTER II Champion Edition (entro giugno)
STREET OF RAGE II
SUPER KICK OFF
THE FLINSTONES
THE HUMANS
TINY TOONS ADVENTURE
TINY TOONS EURO
TMNT IV
TURTLES IV
XMEN-SPIDERMAN

I CLASSICI

ALISIA DRAGON
CHUCK ROCK
DAVID ROBINSON S.COURT
DEATH DUEL
DOUBLE DRAGON
F22 INTERCEPTOR
FERRARI F1 GPRI X CH.
GEMFIRE
GHOULS&GHOST
GODS
GREAT WALDO SEARCH
HOME ALONE
JENNIFER CAPRIATI TENNIS
KRUSTY FUN HOUSE
LEADERBOARD GOLF
LEMMINGS
LIGHTING FORCE
MARIO LEMIEUX HOCKEY
OUTLANDER
OUTRUN
PACMANIA
PAPERBOYII
PGA TOUR GOLF
PREDATOR II
PRO QUARTERBACK
ROLO TO THE RESCUE
SENNA MONACO GP II
SHADOW OF THE BEAST II
SHINING IN THE DARKNESS
SONIC THE HEDGEHOG
SPLATTERHOUSE II
STREET OF RAGE
SUPER BATTLE TANK
SUPER OFF ROAD
SUPER VOLLEYBALL
TERMINATOR
THE KICK BOXING
UNCHARTED WATERS
WONDERBOY
WORLD OF ILLUSION
WORLD TROPHY SOCCER
WWF WRESTLINGMANIA
BART SIMPSON
BATMAN THE RETURN
CASTLE OF ILLUSION
CHACKAN
CHASE HQ
CHESSMASTER
CHUCK ROCK
COLUMNS
CRYSTAL WARRIORS
DEFENDER OF OASIS
DELVISH
DONALD DUCK
G-LOCK
HOLDFIELD BOXING
INDIANA JONES
KICK OFF
KRUSTY FUN HOUSE
LAND OF ILLUSION
LEMMINGS
MARBLE MADNESS
NINJA GAIDEN II
OLIMPIC GOLD
OUTRUN
OUTRUN EUROPA
PACMAN
PENGO
POPILS
PREDATOR II
PRINCE OF PERSIA
SENNA MONACO GP II
SHINOBY II
SLIDER
SONIC
SONIC II
SPACE HARRIER
SPIDERMAN II
STREET OF RAGE
SUPER MONACO GP
SUPER OFF-ROAD
SUPER SMASH TV
SUPER SPACE INVADERS
TALESPIN
TAZMANIA
TERMINATOR
TKO BOXING
WAKE OF VAMPIRE
WALL OF BERLIN
WIMBLEDON TENNIS

GAME GEAR

NEW!!! GAMEGEAR WHITE

AERIAL ASSAULT
ALIEN III
ARCH RIVALS
ARIEL LITTLE MERMAID
BARE KNUKLE

GAME BOY

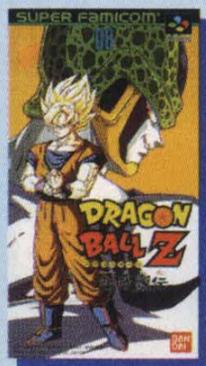
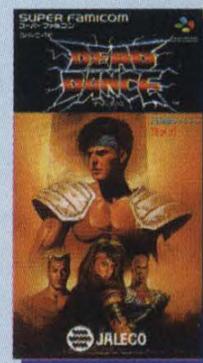
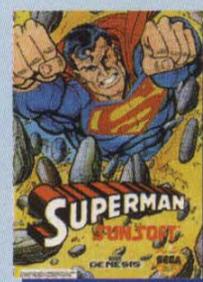
ALIEN III
AVENGER SPIRITS
BARBIE
BATMAN II
BEST OF THE BEST
BIONIC COMMANDO
BONK ADVENTURE
BUGS BUNNY II
CRASH DUMMIES
DARWIN THE DUCK
DIG DUG
DR. FRANKEN
DUCK TALES
EMPIRE STRIKE BACK
FLINSTONES
FOUR IN ONE
HIT THE ICE
KID DRACULA
LA SIRENETTA
LEMMINGS (LEADER)
LETHAL WEAPONS
LONELY TOONE
MARIOLAND II
MC DONAL LAND
MEGALITE
MEGAMAN III
MILION'S CASTLE
MINE 2049
MOUSE TRAP HOTEL
MR. DO
NINJA TURTLES II
PARASOUL STAR
PRINCE OF PERSIA
RACE DRIVING
ROKY & BULLWINKLE
S. HUNCHBACK
SIMPSON II
SPEEDBALL II
SPIDERMAN II
SPOT COOL ADVENTURE
STAR WARS
SUMO FIGHTER
SUPER OFF ROAD
TERMINATOR II
THE HUMANS
TIP OFF
TOM & JERRY
TOP GUN
TUMBLE POP
WWF WRESTLING II

MEGACD & SEGACD

AFTER BURNER III
ANNETTE AGAIN
BASEBALL STAR 2020
BLACK HOLE ASSAULT
CHUCK ROCK (SCD)
COBRA COMMAND (SCD)
ERNEST EVANS
FINAL FLIGHT
HEAVY NOVA
HOOK (SCD)
JAGUAR
JAGUAR (SCD)
KRISS KROSS (SCD)
MARKY MARK (SCD)
NINJA WARRIORS
PRINCE OF PERSIA
PRINCE OF PERSIA (SCD)
ROAD AVENGER (SCD)
ROAD BLASTER FX
SEVEN SHARKS (SCD)
SOUL FEACE
SUPER ALESTE
SWITCH
TIME GAIL
WILLY BEAMISH (SCD)
WOLFCHILD
WOLFCHILD (SCD)
WONDER DOG
WONDER DOG (SCD)

NEO GEO

NEW!!! 3 COUNT BOUNT

FATAL FURY
FATAL FURY II
KING OF MONSTER II
SOCCER BRAWL
SUPER SIDEKICK
SUPER SEGOKU ACTION II
WORLD EROES

DISPONIBILI ULTIME NOVITÀ HARDWARE/SOFTWARE PER PC COMPATIBILI E AMIGA.
SU ORDINAZIONE GIOCHI PER TURBO DUO E PC ENGINE. MODIFICHE MEGADRIVE E MEGA CD.
TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.
VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI. SI RICERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE.

Megadrive
Aleste 49.000
Alisia Dragon 69.000
Alien Storm 49.000
Bad O Men 49.000
Bare Knuckle 49.000
Bare Knuckle II 109.000
Barts Vs. Space Mutant 59.000
Batman 49.000
Batman Ret. 79.000
Battle Toads 94.000
Cadash 59.000
California Games 59.000
Chase HQ 69.000
Ciber Police 49.000
Death Duel 79.000
Dick Tracy 49.000
Donald Duck 49.000
Ecco the Dolphine 89.000
Fantasy Soldier 49.000
Fantasy Star III 49.000
Fatal Fury 119.000
Fire Mustang 49.000
G-Loc 89.000
Gain Ground 49.000
Ghost'n'Ghouls 54.000
Gods 79.000
Golden Axe 49.000
Golden Axe II 49.000
Holyfield Boxing 79.000
Jewel Master 49.000
J.Montana Football II 49.000
Ju Ju Monkey Adventure 49.000
Kick Boxing 99.000
Kid Chameleon 49.000
La Sirenetta 69.000
Landstalker 99.000
Mario Lemieux Hockey 52.000
Mazin Saga 92.000
Metal Feng 99.000
Mickey Mouse 49.000
Mickey & Donald 89.000
Ninja Turtles 79.000
Northen Ken III 49.000
Olimpic Gold Barcelona92 54.000
Outrun 2019 99.000
Power Athlete 99.000
Raimbow Island 49.000
Rampart 99.000
Rolling Thunder 49.000
Saint Sword 49.000
Shadow Dancer 49.000
Shinobi 49.000
Sonic 39.000
Sonic II 69.000
Spiderman 49.000
Splatterhouse II 79.000
Splatterhouse III 99.000
Storm Lord 39.000
S.Fantasy Zone 99.000
S.Monaco G.P. 59.000
S.Monaco G.P. II 79.000
Sword of Sodhan 39.000
Tale Spin 69.000
Taz Mania 69.000
Tetris 49.000
Terminator 54.000
Terminator II 79.000
Thunder Force III 49.000
Thunder Pro Wrestling 49.000
Tiny Toons 99.000
Turbo Outrun 49.000
Twinkle Tale 49.000
Winter Challenge 69.000
Wonder Boy III 49.000
Wonder Boy IV 49.000
World Cup Soccer 49.000
Wrestle War 49.000
Zoom 39.000
Xenon 119.000
Genesis
Alien III 89.000
Aquatic Games 79.000
Buck Rogers 72.000
Desert Strike 86.000
Double Dragon II 96.000
Green Dog 89.000
Lotus Turbo Challenge 89.000
Jordan Vs. Bird 62.000
Indiana Jones 79.000
Lhx Attack Chopper 92.000
Muhammad Ali Boxing 99.000
NHL PA Hockey 93 99.000
NBA All Star Challenge 99.000
PGA Tour Golf II 92.000
Power Monger 92.000
Pro Football 49.000
Pro Hockey 59.000
Rings of Power 79.000
Risky Wood 92.000
Road Rash II 89.000
Rolo The Resque 79.000
Twisted Flipper 79.000
USA Team Basketball 89.000
W.W.F. 99.000
MEGAPACK 1 (Megadrive+4giochi) Lit. 367.000 !!!
MEGAPACK 2 (Megadrive+8giochi) Lit. 467.000 !!!
Lit. 249.000
16-BIT
MEGADRIVE Versione PAL Lit. 269.000 !!!
MEGADRIVE Versione SCART Lit. 249.000 !!!
Telefonateci per tutti i titoli che state cercando, centinaia di cartridges disponibili, chiedeteci le ultimissime novitá ed offerte !!!
Lit. 690.000
16-BIT
MEGA CD Versione PAL e NTSC con 5 GIOCHI Inclusi !!!
NEW!!!
Rendi il tuo MEGADRIVE ITALIANO o Giapponese PAL COMPATIBILE con tutte le cassette Americane ed NTSC con sole Lit. 40.000 !!!
Big Bang Electronics
Viale Lucania, 15 - MILANO
Tel. (02) 56.96.049
Punto Vendita al PUBBLICO per MILANO !!!
Vendita per CORRISPONDENZA in tutta Italia !!!
MULTIMEDIA s.r.l.
C.so Matteotti, 48 - 57023 CECINA(LI)
Tel. (0586) 63.10.22-63.12.40
Fax (0586) 63.11.92
Lit. 249.000
OFFERTE MEGADRIVE
2 giochi per Lit. 90.000
Fantasia+Spiderman
Jewel Master+Master of Weapon
Super Real Basketball+Aero Blaster
Quack Shot+Devil Crash
Kageki+Rambo III
92' World Cup Soccer+Road Rash
Golden Axe II+Alien Storm
Ju Ju+Quack Shot
Moonwalker+Dick Tracy
92' World Cup Soccer+Super Volleyball
92' World Cup Soccer+Thunder Force 4
4 giochi per Lit. 150.000
Moonwalker+Batman+Thunder Force III+Tora Tora Tora
Raimbow Island+Super Monaco GP+Super Real Basketball+Aero Blaster
Golden Axe+Air Diver+Raimbow Island+Super Monaco GP
Bare Knuckle+Street Smart+Golden Axe 2+Alien Storm
ed allora cosa stai aspettando ?
Corri alla cornetta e componi il numero telefonico, saremo lieti di rispondere a tutte le tue domande !!!
GAMEGEAR + GIOCO Lit. 289.000 !!!
GAMEGEAR Lit. 249.000 !!!
a scelta tra i seguenti titoli :
BARE KNUCKLE
BATMAN RETURNS
CHASE HQ
CHUCK ROCK
DONALD DUCK
G-LOC
LEMMINGS
MICKEY MOUSE
NINJA GAIDEN
OUTRUN
PARADIUS II
SHINOBI
SHINOBI II
SONIC 2
SUPER MONACO GP
SUPER MONACO GP II
WIMBLEDON
Centinaia di titoli da USA e Japan !!!
Telefonare per le offerte speciali del momento ...
giochi a partire da Lit. 39.000 !!!
Handy Boy Lit. 59.000 !!!
Lit. 169.000
Nintendo
GAME BOY
GAMEBOY USA + SUPER MARIO LAND Lit. 169.000 !!!
Spedizioni in tutta Italia a mezzo posta o corriere espresso - Prezzi IVA Compresa.
Garanzia di 1 anno su tutti i prodotti.
Tutti i prezzi possono variare in base alle oscillazioni delle valute estere.
Orario : 9:30-13:00 e 15:30-19:30
VISA

TINY TOON

BABS

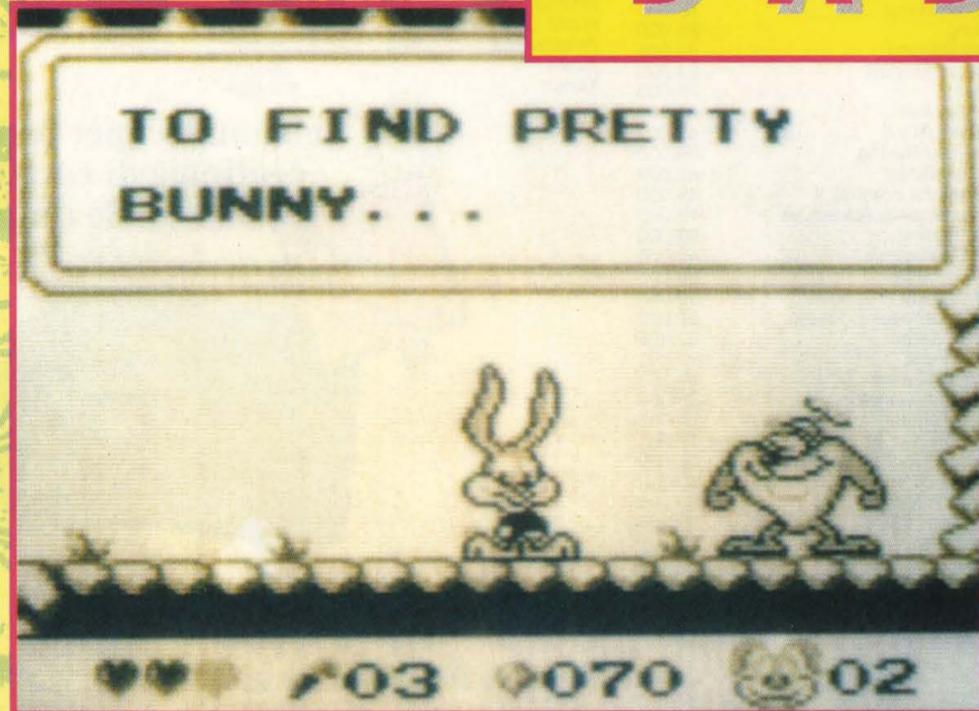
88

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

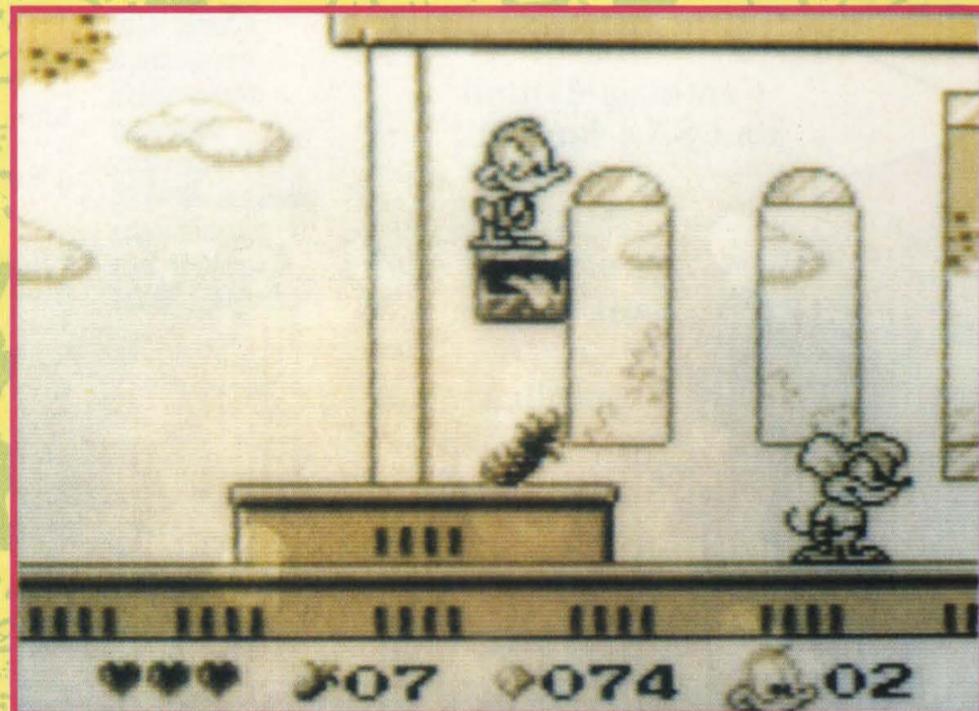
Quando ero piccola vedevo sempre i cartoni animati della Warner Bros. Com'è che adesso che sono cresciuta sono loro a essere piccoli?

Uno dei sottogiochi: la gara di corsa

Beh, è proprio vero. Non so voi, ma io mi divertivo un mondo con i vari Bugs Bunny, Daffy Duck, Road Runner o Wile E. Coyote (nomato bonariamente Willy il Coyote NdAlex). Comunque ora che sono un po' più grande si sono rimpicciolìti i cartoni, o meglio vanno di moda i nipotini dei personaggi più famosi (se non sbaglio ne ho addirittura visto in giro i pupazzetti...). Come del resto in questo gioco: i protagonisti sono in particolare tre dei suddetti pargoli, ovvero Buster Bunny (discendente di Bugs), Plucky Duck (idem di Daffy) e Hamton (l'erede del porcellino che dava sempre la caccia agli altri due. A quanto pare i loro nipoti hanno fatto amicizia).

La trama è la seguente: la nipotina di Bugs, l'amabile Babs, ha intenzione di "sfondare" nel mondo dello spettacolo come il caro e vecchio zio (indimenticabile "What's up doc?" NdAlex). Ciò che la nostra cara "stellina nascente" non sospetta è che la sua probabile rampa di lancio, l'Acme Theater, sta per essere demolito da Montana Max (con un nome così non poteva essere che il cattivo NdAlex). Il compito dei nostri tre eroini è quindi quello di fermare l'aspirante attrice prima che possa cadere nelle grinfie di Max (che potrà mai farle? Demolire anche lei? Mah...).
Voi impersonerete uno dei tre (partite con Buster, ma in qualsiasi momento della partita potrete scambiarlo con uno degli altri due semplicemente premendo start) e dovrete destreggiarvi attraverso diversi livelli letteralmente imbottiti di nemici, armi, bonus, pietre preziose e passaggi segreti. I primi li dovete eliminare, le seconde le dovete raccogliere per utilizzarle contro i primi, i terzi arraffateli e basta, delle quarte prendetene più che potete e nei quinti infilatevi ratti (non nel senso di topi, nel senso di veloci) per accedere a stanze piene di preziosi, scorciatoie o sottogiochi. Di questi ultimi ce ne sono due: il

Dizzy Devil: un po' rozzo ma decisamente efficace!

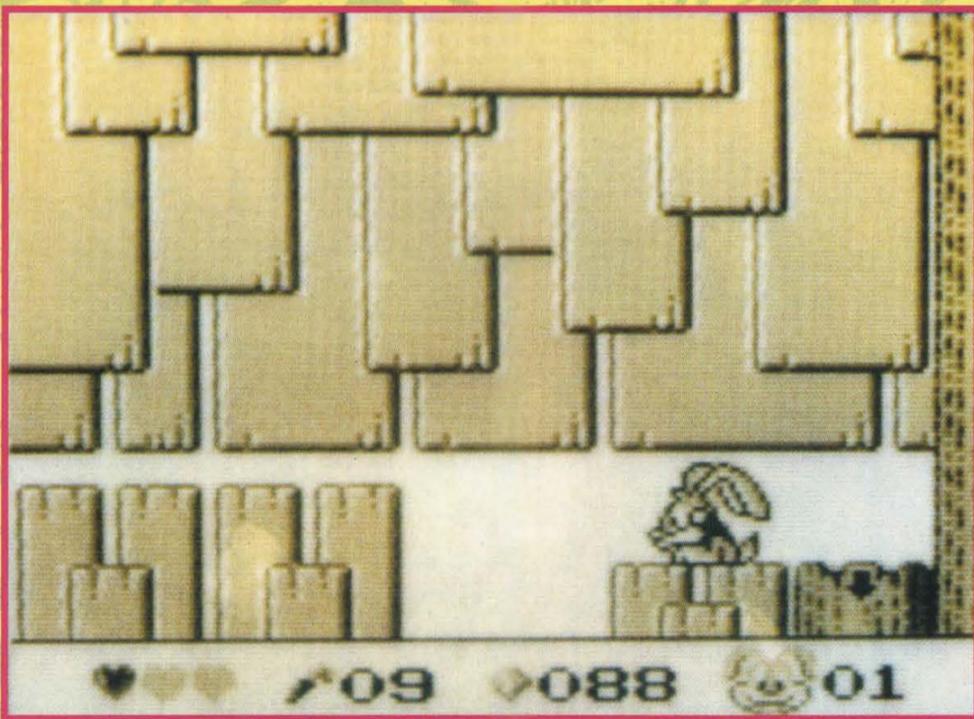
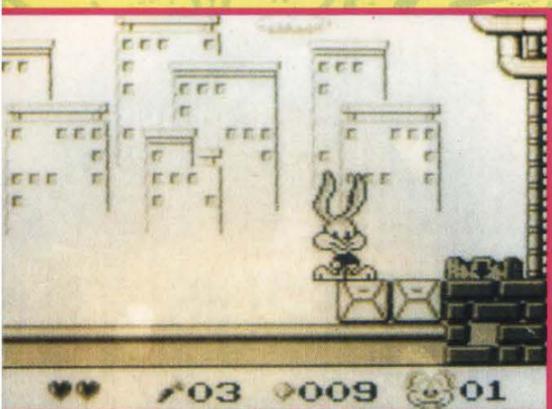
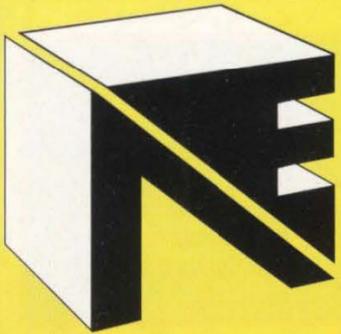
La piccola Babs vi spiega un po' la storia...

Il piccolo Plucky è un ottimo lanciatore di ananas

...I ADVENTURES
...S' BIG BREAK

Montana Bash, in cui dovrete schiacciare più topini possibile e la Race Against Toon, ovvero la corsa contro il cartone, in cui dovrete gareggiare contro un altro peronaggio dei cartoons.
Gli altri beniamini non sono stati dimenticati e vi saranno utili per superare parti molto difficili nei vari livelli: incontrerete un piccolo Taz (Dizzy Devil), un gattino di nome Furball (Palla di Pelo), una Paperella di nome Shirley e una graziosissima puzzola che si chiama Fifì. Nel più classico stile platform (nome inquietante di gioco, secondo un famoso quotidiano nazionale NdAlex) dovrete superare i vari livelli balzando a destra e a manca, raccogliendo bonus e sconfiggendo i cattivi di fine livello fino a giungere al terribile Montana Max, inventore pazzo e caporedattore. Riuscirete a salvare la piccola Babs? Questo spetta solo a voi deciderlo.
La realizzazione tecnica del gioco è buona: la grafica carruccia e molto cartooniana e le musiche sono anch'esse abbastanza carine. La giocabilità è molto buona: il titolo si lascia giocare senza stancare con una difficoltà globale non è eccessiva, pur non lasciandosi finire in due giorni. Bel gioco. Che dire di più?
That's all folks!

Ulli

Nessuno fa girare i meloni come Hamton

L'animazione del piccolo Bunny che si accuccia è veramente bella!

Facciamo un salto in città?

GAME BOY	
GRAFICA + carini i personaggi + buone animazioni	85
SONORO + musichette da cartoon - un po' asfissianti	82
GIOCABILITA' + un ottimo platform	91
KONAMI	88

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

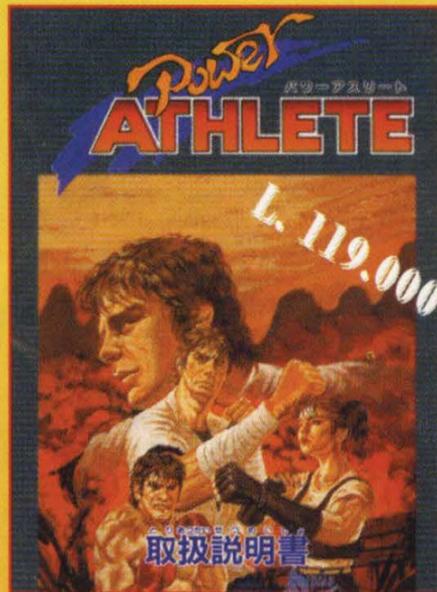
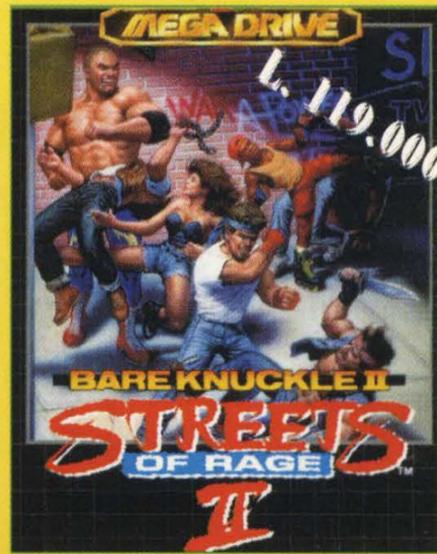
OFFERTE del MESE

Titolo		Prezzo
ALEX KIDD	L.	49.000
ALIEN STORM	L.	49.000
ALTERED BEAST	L.	39.000
ART ALIVE - DISEGNO	L.	39.000
ATOMIC ROBOKIT	L.	39.000
BACK TO THE FUTURE-SCART	L.	69.000
BAD O MAN (JAP)	L.	39.000
BATMAN	L.	59.000
BATTLE SQUADRON (USA)	L.	39.000
BLOCK - OUT	L.	29.000
BONANZA BROS	L.	49.000
CRENOBYL	L.	59.000
CRING	L.	49.000
CYBER BALL	L.	49.000
DAHNA	L.	49.000
DARIUS II	L.	49.000
DARK CASTLE	L.	69.000
DARWIN IN 4081 (JAP)	L.	29.000
DAVID ROBINSON BASKET (JAP)	L.	69.000
DECA ATTACK	L.	49.000
DJ BOY	L.	39.000
DONALD DUCK-QUACKSHOT	L.	49.000
DRAGONS FURY	L.	69.000
FANTASIA W. DISNEY	L.	59.000
FANTASTIC NAVIGATION	L.	39.000
FATAL REWIND	L.	49.000
FERRARI F1-HERO	L.	69.000
FIGHTING MASTER (JAP)	L.	79.000
FIRE SHARK	L.	49.000
FLICKY	L.	49.000
FORGOTTEN WORDS	L.	49.000
F-Z AXIS	L.	39.000
GLEY LANCER (JAP)	L.	29.000
GRANADA (JAP)	L.	39.000
HEAVY NOVA	L.	59.000
HEAVY UNIT	L.	39.000
HIDDING BALL	L.	39.000
HI-SCHOOL SOCCER	L.	49.000
JEWEL MASTER (JAP)	L.	39.000
JUNCTION	L.	29.000
LEYNOS (JAP)	L.	29.000
MAGIC BOY	L.	39.000
MAGICAL HAT	L.	29.000
MASTER OF MONSTER	L.	49.000
MEGAPANEL - TETRIS	L.	49.000
MIDNIGHT RESISANT	L.	59.000
MIKE DICTA FOOTBALL (USA)	L.	59.000
PHELIOS (JAP)	L.	39.000
POWER BALL	L.	39.000
RAIDEN TRAD	L.	39.000
RAINBOW ISLAND	L.	69.000
RAMBO III	L.	59.000
RASTAN SAGA 2	L.	39.000
RUMARK (JAP)	L.	49.000
SAINT SWORD	L.	49.000
SD VARIS	L.	49.000
SHADOW DANCER	L.	59.000
SHADOW OF THE BEAST	L.	59.000
SHOVE IT (USA)	L.	39.000
SONIC	L.	39.000
SPACE GOMOLA	L.	49.000
SPACE HARRIER II	L.	39.000
SPIDERMAN	L.	49.000
STEEL EMPIRE	L.	39.000
STORMLORD	L.	39.000
SUPER SMASH TV	L.	49.000
SUPER THUNDER-BLADE	L.	59.000
SWORD OF SODAN	L.	39.000
THUNDERFOX (JAP) SCART	L.	49.000
TIGER	L.	29.000
TOE JAM & ERALD	L.	29.000
TOKI	L.	49.000
TROUBLE SHOOTER	L.	29.000
TRUXTON (USA)	L.	59.000
TWINKY TALE	L.	49.000
UNDEDLINE	L.	29.000
VERYTEX	L.	39.000
VOLFIED (JAP)	L.	39.000
WANI WANI WORLD (JAP)	L.	49.000
WIPERUSH (JAP)	L.	39.000
WONDER BOY 5 SCART	L.	39.000
WORLD CUP SOCCER	L.	49.000
WORSONG	L.	29.000
WRESTLE WRESTLER CATCH 92	L.	49.000
X.D.R. (JAP)	L.	39.000
YOSHI ADV.	L.	29.000
ZERO WING	L.	39.000
ZOOM - PACMAN	L.	39.000
DOUBLE DRAGON II	L.	49.000
ROAD RUSH	L.	49.000
INTERNAT. HOCKEY	L.	49.000
CALIFORNIA GAMES	L.	49.000
TERMINATOR	L.	59.000
DICK TRACY (PAL)	L.	59.000
GHOSTBUSTER (PAL)	L.	59.000
M.JACKSON MOONWALKER (PAL)	L.	59.000
LAST BATTLE (PAL)	L.	59..000
TURBO OUT RUN	L.	59.000
G-LOC (SIMUL. VOLO)	L.	69.000
THUNDERFORCE III	L.	69.000

* OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

Titolo		Prezzo
007 JAMES BOND (USA)	L.	119.000
688 ATTACK SUB	L.	99.000
AEROBIZ (SIMUL. VOLO)	L.	149.000
AFTERBURNER II	L.	79.000
ALIENS 3	L.	89.000
AMAZING TENNIS	L;	119.000
AMERICAN GLADIATOR (NOVITA')	L.	129.000
ANDREA AGASSI TENNIS	L.	99.000
AQUATIC GAMES	L.	89.000
ABRAMS BATTLE TANK (USA)	L.	99.000
BATMAN RETURN	L.	99.000
BATMAN REVENGE OF JOKER	L.	99.000
BATTLETOADS	L.	119.000
BIO HAZZARD (USA)	L.	99.000
BLASTER MASTER 2		TELEFON.
BUBSY (PAL)	L.	119.000
BULLS VS BLAZER	L.	129.000
CADASH	L.	89.000
CAPITAN AMERICA	L.	99.000
CHESTER CHEETAH (TAZMAN.2)	L.	129.000
CIKI CIKI BOY	L.	89.000
COOL SPOT (GENESIS)	L.	119.000
COOL SPOT (PAL)	L.	119.000
CRUE BALL	L.	99.000
CYBORG JUSTICE (USA)	L.	119.000
DEADLY MOVES (USA) POWER ATHELTH	L.	129.000
DESERT STRIKE	L.	89.000
DOLPHIN ECCO	L.	99.000
DOUBLE DRAGON 3	L.	99.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L.	119.000
EX-MUTANT	L.	89.000
FATAL FURY	L.	139.000
FINAL BLOW BOX	L.	69.000
FLASHBACK (GENESIS)	L.	139.000
FLASHBACK (PAL)	L.	139.000
FLINSTONE	L.	99.000
GADJET TWINS	L.	119.000
GALAXY FORCE II (SCART)	L.	69.000
GEMFIRE	L.	119.000
GEORGE FOREMAN BOXING (USA)	L.	99.000
GLOBAL GLADIATOR	L.	89.000
GOLDEN AXE II	L.	69.000
GOLDEN AXE III	L.	119.000
GRANADA (JAP)	L.	39.000
GRAND SLAM TENNIS	L.	89.000
GREAT WALDO (USA)	L.	89.000
HIT THE ICE	L.	99.000
HOME ALONE	L.	89.000
HUMAN (NOVITA' ATTESISSIMA)	L.	129.000
INDIANA JONES (USA)	L.	99.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS-GRAND SLAM	L.	99.000
JEOPARDY	L.	119.000
JOE MONTANA FOOTBALL II	L.	59.000
JORDAN VS BIRD	L.	69.000
KICK BOXING	L.	119.000
KID CHAMALEON	L.	49.000
KING OF THE MONSTER	L.	119.000
KING SALMON-FISHING GAME-(USA)	L.	119.000
LEADERBOARD GOLF	L.	99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L.	99.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L.	89.000
LOTUS TURBO CHALLENGER	L.	99.000
M. ALI BOXING '93	L.	119.000
MARBLE MADNESS	L.	79.000
MARVEL LAND	L.	69.000
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L.	99.000
MEGALOMANIA (PAL)	L.	119.000
MONOPOLI	L.	99.000
MUAMED ALI BOXING CHAMPION (USA)	L.	99.000
MUTANTLEAGUE FOOTBALL		TELEFON.
NBA ALLSTAR CHALLENGE-BASKET	L.	99.000
NINJA TURTLES (JAP)	L.	99.000
NHLPA HOCKEY'93	L.	119.000
OUT OF THIS WORLD (PAL)	L.	119.000
OUTLANDER	L.	99.000
OUTRUN 2091-AUTO	L.	99.000
PAPER BOY	L.	79.000
PGA TOUR GOLF 2	L.	119.000
PHANTASY STAR III (USA)	L.	119.000
PIGSKIN FOOTBALL (USA)	L.	119.000
POPOLOUS	L.	69.000
POWER ATHETE (JAP)	L.	129.000
POWER MONGER	L.	99.000
PREDATOR II	L.	79.000
RBI '93 BASEBALL	L.	99.000
RISKI WOOD	L.	99.000
ROAD RUSH II	L.	99.000
ROGERS C. BASEBALL (USA)	L.	109.000
ROLO THE RESCUE (USA)	L.	119.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST II (USA)	L.	119.000
SHIKINJO - SHANGAI	L.	79.000
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L.	99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L.	99.000
SLOT MACHINE-PUYO PUYO	L.	119.000
SONIC 2	L.	89.000
SPEEDBALL 2 (PAL)	L.	119.000
SPLATTER HOUSE 3-NOVITA'	L.	119.000
STARFLIGHT (USA)	L.	89.000
STEEL TALOONS (USA)	L.	99.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L.	69.000
STREET OF RAGE 2	L.	119.000
STRIDER II	L.	119.000
SUMMER CHALLENGE	L.	119.000
SUNSET RIDER (PAL)	L.	119.000
SUNSET RIDER (USA)	L.	119.000
SUPER HIGH IMPACT	L.	89.000
SUPER HQ AUTO	L.	79.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L.	89.000
SUPERMAN - SCART	L.	99.000
T2 TERMINATOR 2 ARCADE GAME	L.	99.000
TALE SPIN	L.	99.000
TAZMANIA	L.	89.000
TEAM USA BASKETBALL	L.	99.000
TECNOCOP	L.	69.000
TECNO CUP '93 - SOCCER	L.	99.000
THE SIMPSONS	L.	89.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L.	119.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L.	119.000
TINY TOONS (CARTOON)	L.	119.000
TRASIA	L.	69.000
TURTLES - SCART	L.	99.000
TYRANTE-MEGA LO MANIA (USA)	L.	119.000
TWIN HAWK (USA)	L.	79.000
UNIVERSAL SOLDIER	L.	89.000
WARP SPEED	L.	99.000
WARSONG STRATGY ING. (USA)	L.	89.000
WAYNES WORLD	L.	119.000
WINGS OF WAR (USA)	L.	79.000
WINTER CHALLENGE (USA)	L.	99.000
WORLD OF ILLUSION-STARS		
TOPOLINO &PAPERINO	L.	99.000
WORLD TROPHY SOCCER	L.	89.000
X-MAN-SOLO GENESIS	L.	119.000

ADATTATORE EURO JAPAN
PERMETTE DI USARE TUTTE LE CARTUCCE GIAPPONE SULLA VERSIONE EUROPEA
L. 25.000

IL NUOVO STREETFIGHTER ORA PER MEGADRIVE

Professional Control Pad

PRO-STRIKER (CALCIO) L.119.000
PRO-STRIKER (INT. 4 JOYPAD) L. 69.000
NOVITÀ
KICK-OFF L. 129.000

UNIVERSAL MEGADRIVE + SONIC
NOVITÀ ASSOLUTA !
MEGADRIVE JAPAN PAL +SCART + GENESIS USA. DOTATO DI SELETTORE ESTERNO CHE PERMETTE DI SELEZIONARE QUALE MODALITÀ USARE.
L. 288.000

MEGADRIVE SCART L. 248.000

MEGADRIVE GENESIS + STREET OF RAGE II L. 298.000

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

PGA TOUR GOLF

69

GIOCATORI	2
LIVELLI	2
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Se vi piacciono le grandi distese erbose, i pomeriggi sotto il sole, il vostro caddy che arranca sotto la sacca delle mazze, la tensione dei circuiti internazionali, e la prospettiva di guadagni interessanti con uno sport che non vi farà correre un solo istante, non vi farà scontrare con nessun energumeno in armatura, e che vi farà sudare solo quel tanto che basta per arrivare fino al chiosco del punch, dovreste provare a dedicarvi al passatempo che più di ogni altro può ripararvi dal freddo: il Golf.

Questa versione dalla dinamica tradizionale è capace di offrirvi la scelta della mazza, differenti visuali del campo, suggerimenti tattici e la possibilità di confronti a livello di punteggi con altri campioni tutti partecipanti al vostro stesso torneo.
Il gioco è ben realizzato, con la possibilità di avere una visuale aerea del green sul quale vi dovrete cimentare di volta in volta, con tanto di analisi e suggerimenti da parte dei vari commentatori di turno.
Interessante l'opzione della scelta degli effetti da imprimere ai vostri colpi, ma soprattutto il fatto che, dopo ogni colpo, una speciale visuale vi darà la vostra situazione "tattica", con tanto di telemetria, acquisizione del terreno e suggerimenti dei diversi vettori d'approccio. Simili ausilii se li sognano anche alla NATO.
Considerevole la grafica, anche se con movimenti alquanto rigidi, certuni direbbero "scattosi", nella fase di sorvolo aereo del green, ma questo non è assolutamente un fattore importante, a mio avviso, per il gioco. Certo alla gente piace sapere di aver comperato un buon gioco, meglio se buono in ogni suo aspetto, ma credo che per questo tipo di gioco la qualità non eccezionale di questo aspetto sia abbastanza trascurabile. Quasi inesistente, per la qualità del soggetto, sarà il commento relativo al sonoro, limitato ad alcuni effetti, peraltro nemmeno molto buoni.
Tutto sommato più che sufficiente nel globale, anche se nulla di nuovo. Avendo una dinamica abbastanza semplice, risulta estremamente accessibile, e quindi diretto. Un alternativa distinta, e poco faticosa.

Chriss

Visione "tattica" del terreno in prossimità della buca...

Consigli da esperto...

Questo torneo è di suo gradimento, signore?

Visuale del gioco vero e proprio...

Inizio del ballo: il primo torneo!

MEGA DRIVE	
GRAFICA -scattosetto -panorami limitati	63
SONORO -Scarsillo	61
GIOCABILITÀ +Diretto	71
ELECTRONIC ARTS	69

79

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Ma com'è bello andare in giro a spaccare tutto ciò che si vuole. Come dite? Sono un violento? No, ma figuratevi, solo che quando vedo qualcosa di delicato mi viene voglia di romperlo (ah, beh, allora...).

Beccati 'sta chelata, bel faccione!

Vi ricordate quel grandioso gioco che uscì un paio di anni fa per il Neo Geo? Massì, quello in cui voi impersonavate un simpatico mostrone che aveva il compito di girovagare di città in città radendole completamente al suolo... Non ve lo ricordate? Beh, ma allora ci vuole una bella rinfrescatina di memoria!

Allora, King of the Monsters può essere senza dubbio considerato una pietra miliare della videoludica moderna, e in più anche uno dei rari giochi convertiti per i due più importanti formati di console a sedici bit. Non ci credete? Avete ragione.

La sua prima comparsa la fece sul megapotentissimo Neo Geo, e impressionò per la tecnica a dir poco mostruosa (gioco di parole osceno); successivamente (a distanza di circa un anno e mezzo) venne convertito per Super Famicom, e qui le cose andavano un pelino peggio, non tanto per quanto concerneva la giocabilità (non mostruosamente alta neanche nella versione originale), bensì per la qualità grafica; infatti, se uno dei punti forti della versione originale era appunto la stupenda grafica, qui le cose andavano decisamente peggio, non perché gli sprite fossero disegnati eccessivamente male, ma più per la scarsissima quantità di colori e la poca nitidezza d'immagini che contraddistinguevano l'intera conversione.

Il titolo comunque si faceva giocare, e venne in ogni modo apprezzato soprattutto dai molti nostalgici che si erano esaltati in sala giochi (me compreso).

Da allora fino ad oggi si è lavorato per fare la conversione per il Genesis e devo dirvi che non è venuta malaccio; il mio lavoro però è anche quello di considerare i lettori che non hanno mai sentito parlare del gioco il cui titolo potete leggere lassù, in cima alla pagina.

Ebbene, questo rientra nella schiera dei picchiaduro a scorrimento multidirezionale con visuale in assonometria cavaliera e in alcuni casi addirittura monometrica. Voi, come già accennato prima, impersonate un mostro giapponese qualsiasi (dallo scarrafone alto venti piani al colosso di pietra) e il vostro scopo sarà appunto quello di combattere contro un avversario grosso come voi e con la stessa voglia di far bordello. La cosa bella del gioco è che durante il combattimento potrete distruggere tutto ciò che vorrete; case, palazzi, navi, veicoli ecc., e in alcuni casi avrete addirittura la possibilità di usarli per infliggere dolore al vostro antagonista, randellando lo sfortunato di turno con un grattacielo o addirittura con un ponte.

Un altro aspetto molto interessante di King of the Monsters è

L'omino di roccia che si prende una bella palla d'energia sulla fronte...

Atomic Guy contro... se stesso?

la smisurata area di gioco, avrete infatti la possibilità di girarvi praticamente tutta la città, senza che dobbiate fermarvi per tornare indietro o cose del genere; certo, l'area di lotta è comunque delimitata (da barriere di energia rese tra l'altro molto bene) però, vi assicuro, questa delimitazione non pregiudica minimamente lo spirito di libertà che contraddistingue questa realizzazione.
Comunque non temete, non vi voglio annoiare con le solite melense storie che danno il via a questi generi di giochi, sappiate solo che il tutto è ambientato in un prossimo futuro, e che per difendere la Terra dai mostri sono arrivati dei mostri ancora più mostruosi che faranno più danni dei mostri cattivi, naturalmente sto parlando dei mostri buoni e non dei mostruosi mostri cattivi; no, perché a volte può capitare di confonderli, ma voi non l'avete fatto vero?
Ecco, a questo punto posso cominciare finalmente a parlarvi del gioco vero e proprio; graficamente parlando sono rimasto un po' deluso, mi aspettavo qualcosa di più da questa conversione. Comunque non fraintendetemi, gli sprite tutto sommato sono resi abbastanza bene, i colori su schermo sono molti e si vede, e anche gli scenari non sono malaccio; diciamo che più o meno graficamente è superiore alla versione per SNES, anche se non è poi un gran dire.
La parte sonora è fatta molto bene, con effetti particolarmente esaltanti come le urla dei mostri mentre soccombono, oppure dei palazzi che crollano schiacciati dall'immane peso dei vari Godzilla e affini. Le colonne sonore sono praticamente inesistenti, brevi motivetti ripetuti costantemente tanto per dare un "sottofondo".
Per quanto concerne invece la giocabilità siamo a livelli che rientrano nella media; le mosse sono decisamente tante, e le varie combinazioni dolorifiche non sono difficili da fare; guardando l'altra faccia della medaglia, però, bisogna dire che quando i due lottatori si afferrano, i vari sprite si accavallano leggermente creando cosi una sensazione abbastanza atipica e comunque sgradevole. I livelli sono un po' pochini e la difficoltà è abbastanza alta; fortunatamente esiste l'opzione uno contro uno, che in definitiva è la parte migliore del gioco.
In conclusione, dire che il fascino della prima versione non si è minimamente affievolito, lasciando inalterato sia il sistema di gioco, sia le varie icone presenti per misurare l'energia residua, il tempo rimasto, ecc.
Anche i personaggi non sono cambiati mantenendo le stesse mosse speciali e le stesse animazioni, si può quindi considerare una più che discreta conversione che tra l'altro una volta tanto non ha niente da invidiare alla versione per Super Famicom. L'unico rammarico è che tra i salvatori della terra non ci sia la possibilità di scegliere Jeeg, il grande, il solo, l'unico e inimitabile robot d'acciaio.

Raffaele Sogni

L'insettone che si schianta contro le barriere energetiche...

E quella cos'è, una biglia?

Una bella ginocchiata sul nasino del lucertolone e via!

Cos'hai detto sul mio naso?

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Colori sempre vivi - Poco definita	80
SONORO + Ottimi effetti... + ...Sotto ogni punto di vista	79
GIOCABILITÀ' - Un po' difficile + Tutto come al bar, forse anche troppo	77
TAKARA	79

MONSTERS

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Era stato annunciato sul Super Famicom sin dall'uscita della macchina, e i possessori della console giapponese lo hanno atteso per due anni. Poi è stato finalmente partorito, e i possessori della console europea hanno avuto una maggior fortuna, potendone giocare subito questa conversione.

Chiudi bene i finestrini e vai piano, mi raccomando!

Recensire Wing Commander è una grana non indifferente, dato che si tratta di un simulatore spaziale espressamente progettato per computer dalla velocità quintupla rispetto a quella del povero Super Nintendo.
Di fatto questa versione consolistica risulta sillogisticamente inferiore alla madre computeristica, e ciò è quasi del tutto imputabile al dispettoso microprocessore nintendiano. Ciò che è invece imputabile ai programmatori è il mediocre uso dei colori, mentre le musiche sono azzeccatissime e davvero di grande atmosfera.

L'ennesimo kill, e una loda da Spirit, la mia collega in questa missione

Le congratulazioni dopo il rientro a casa

Comunque non è solo la velocità del processore ad aver dato grane alla Mindscape, anche la memoria ha fatto le sue vittime, come le diverse visuali esterne durante i combattimenti, che avevano caratterizzato la versione per PC, che sono qui state tagliate a causa del limitato supporto di memoria disponibile su cartuccia, ma soprattutto il numero di frame per le animazioni delle astronavi che sono stati qui decisamente ridotti.
Il gioco risulta comunque molto coinvolgente e subito giocabile, soprattutto grazie al fatto che i comandi sono stati magistralmente condensati sul joypad, e quindi tutti a immediata portata di mano, evitando così le tipiche rocambolesche acrobazie con la tastiera del computer (io continuo a trovarlo molto più comodo da gestire su computer NdVF).
In realtà, la velocità e l'aggiornamento dello schermo non sono poi così malvagi e risultano abbastanza godibili (anche se la velocità viene pagata con una scattosità eccessiva, specie rispetto all'originale su PC NdVF).
Insomma, giocare a Wing Commander non dispiace affatto e chi non può permettersi un PC, non butta via i suoi soldi nell'acquistarlo.
Il voto che gli ho assegnato rispecchia dunque delle precise motivazioni e si potrebbe dire che Wing Commander, a

Il campo di asteroidi è abbastanza difficile da superare

Solito briefing prima della missione...

Un po' di scorta non fa mai male.

differenza di quelle conversioni da computer particolarmente fedeli alla loro versione originale (vedi articolo su Out of This World nel numero di aprile...), presenta consistenti differenze di giocabilità rispetto all'originale PC (è molto più vicino alla versione Amiga in effetti), ma mantiene globalmente inalterato il feeling che l'aveva contraddistinto, contribuendo così considerevolmente al suo successo.

Tra gli altri pregi, visto che nel gioco impersonerete un pilota di una flotta spaziale, un Wing Commander per la precisione, avrete la possibilità, grazie a un utile sistema di codici, di salvare i vostri progressi attraverso la lunga campagna bellica nel settore Vega.

Eh sì, perché proprio di una guerra (come del resto avevate certamente già intuito) si tratta, e voi starete naturalmente dalla parte dei buoni (gli umani), in lotta contro alieni dall'aspetto di gattoni un po' troppo cresciuti (ma con i cibi in scatola di oggi, si sa...).

Il gioco, la trama e le sorti della guerra si snodano infatti attraverso varie missioni a cui prenderete parte, influenzandone l'esito, con la vostra condotta sul campo, in maniera decisiva.

Sarà suggestivo e coinvolgente vedere evolversi il vostro personaggio, che potrà salire di grado o essere decorato, classificarsi nella top ten dei migliori piloti della base, o anche essere ripreso dal colonnello in seguito a comportamenti poco corretti in missione.

Vi sarà anche fornita l'opportunità di pilotare diverse astronavi, ognuna con la sua cabina di pilotaggio e le sue particolari caratteristiche di manovrabilità, resistenza ai colpi avversari e armamento.

L'arsenale a disposizione è ridotto all'osso, ma il manuale è interessante e realistico, vi spiega anche alcune tattiche di volo per trasformare il vostro scontro spaziale in un successo con conseguente disintegrazione molecolare del malcapitato nemico.

Davvero entusiasmanti le comunicazioni via radio che potrete effettuare nello spazio: avrete la possibilità di indirizzarle al vostro pard di missione, per dargli l'ordine di attaccare, di aiutarvi se siete in difficoltà, di ritirarsi o altro (del resto non siete un Wing Commander, o comandante di pattuglia, per nulla), e potrete anche lanciare insulti ai nemici per attirare su di voi la loro attenzione, mossa molto rischiosa ma davvero appagante.

Ciao Hunter, Pilolli è tornato!

In generale, i vostri compiti varieranno dal semplice pattugliamento di un settore, all'attacco di un incrociatore nemico, dalla scorta a un'astronave alleata, al tipico attacco contro una squadriglia avversaria; il tutto condito da frequenti campi di asteroidi o minati. All'interno della vostra base non faticherete a fare amicizia con i piloti che saranno poi vostri compagni di squadra; da questo punto di vista, una nota di demerito va all'inesistente interattività nei dialoghi, che sono forzatamente sempre gli stessi e puramente informativi, ma questa è del resto una caratteristica del concept originale, per cui dovremmo prendercela con quel Chris Roberts che, qualche anno fa, diede inizio a questa stupenda saga spaziale. Saga perché, in versione computer, sono già disponibili data disk vari e seguito annesso.

Tenendo conto di questo, a noi consolemaniaci non resta che aspettare pazientemente un'abbastanza probabile conversione di Wing Commander II per il nostro 16 bit Nintendo, naturalmente esclusivamente sul Cd Rom prossimo venturo.

Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Ti ho in pugno micione!

SUPER NINTENDO	
GRAFICA - mediocre uso dei colori - pochi frame per le astronavi	78
SONORO + ottimamente realizzato	91
GIOCABILITA' + abbastanza longevo	83
MINDSCAPE	82

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N°50954
C.C.I.A.A. N°1407688 -MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL.039/6082088

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA!

TUTTA LA MERCE E'GARANTITA,

ATTENZIONE !! TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA !!!

MD CONSOLE PAL		248000.
E'S POWERSTICK		73000,
GAME ADAPTOR		21000.
ARCADE POWER STI.		82900.
JOY PAD 6 TASTI TURBO		26000.
MD CONSOLE+SONIC		259000,
MD CONSOLE SCART + ROLLING THUNDER 2		254000,
MD CONSOLE SCART + STREET OF RAGE 2		299000,
SUPER POWER JOYST		68000,
ALIEN STORM		48000,
ALTERED BEAST		34000,
AMAZING SAGA	N	98000,
ATOMIC ROBOKIDD		38500,
BATMAN		52000,
BATMAN RET	N	96000,
BATTLE TOADS	N	98000,
CADASH		64500,
CHICKI CHICKI BOY	N	77500,
CRACK DOWN		29000,
DAHANA		48000,
DARWIN 4081		28500,
DAVID ROBINSON B.		65000,
DJ BOY		38000,
DONALD DUCK		47000,
ECCO DOLPHIN	N	98000,
ESWAT		42800,
FANTAM SOLDIER		42000,
FATAL FURY	N	128000,
G - LOC	N	94000,
GALAXY FORCE 2		65000,
GAYARES *****		43000.
GHOST & GHOULS		66000,
GOLDEN AXE 2		51000,
GRANADA		35000,
GREEN DOG	N	89000,
GYNOUG		38000,
HARD DRIVIG	N	89000,
HELL FIRE		38000,
HOLYFIELD	N	91000,
JEWEL MASTER		38000,
JOE MONTANA 2		48000.
JUJU DENSU TOKI		48000,
KID CHAMELEON		48000,
LEAGUE PRO SOCC.	N	96500,
LEYNOS		28500,
MICKEY AND DONALD	N	96000,
MICKEY M.2 FAN.		51000,
NINJA BURAI D.		27000,
OLYMPIC GOLD		57000,
PHELIOS		38000,
POWER ATHLETE	N	99000,
RASTA SAGA II		54000,
ROAD BLASTERS		29000,
ROLLING THUNDER 2 SC.		58000,
RUNARK		47000,
S.MONACO GP 1		49800,
S.MONACO GP 2		78000,
S.REAL BASKETBALL		52500,
S.WWFWRESLEMANIA	N	88000,
SHADOW DANCER	N	47500,
SONIC		38500,
SONIC 2	N	82500,
SPLATTER HOUSE 2		73000,
SPLATTER HOUSE 3	N	102000,
STREET OF RAGE 1		53800,
STREET OF RAGE 2	N	109000,
SUPER LEAGUE		57000,
SUPER SHINOBY		52000,
SWORD OF SODAN		38000,
TASKFORE HARRIER		48800,
THUNDER FORCE 2		57800,
THUNDER PRO W.		48500,
TINI TOON	N	102000,
TURBO OUTRUN		49000,
VERYTEX		38000,
WADOUA FOREST		39000,
WANI WANI WORLD		46500,
WHIPRUSH		27000,
WONDER BOY 3		43000,
WORLD CUP SOC.		52000,

GIOCHI AMERICANI X		MD..
ACQUATIC GAMES		87000,
ALIEN 3	N	99000,
ATTAC CHOPPER		99800,
CRUEBALL		87000,
DESERT STRIKE		87000,
DOUBLE DRAGON 3	N	99000,
EA HOCKEY		67000,
HIT THE ICE	N	99000,
HOLYFIELD BOXING		87000,
JAMES BOND 007	N	109000,
STAR FLIGHT	N	85000,
LAKERS VS CELTICS	N	79000,
JOHN MADDEN FOO.92		65000,
JORDER VS BIRD		65000,
KRUSTI'S FUN HOUSE	N	109000,
LEMMINGS	N	108000,
MADDEN FOOT.93		113000,
MICROMACHINE	N	92000,
MUHAMAD ALI BOX	N	99000,
POWER MONGER		104000,
RISKEY WOODS		99000,
ROAD RASH		69000,
ROLO	N	86500,
SIDE POCKET	N	96000,
S.NES CONSOLE PAL		335000
S.NES CONSOLE SCART		289000
S.NES CONSOLE+ S.MARIO		359000
NES CONVERTOR		26500
UNIVERSAL EURO ADAPTO		37500
ADAMS FAMILY		108500,
ALIEN VS PREDATOR		109000,
ARMA LETALE		146000,
AXELAY	N	106500,
BART'S NIGHTMER	N	84000,
BATTLE GRAN PRIX		77000,
CASTLEVANIA		78800,
COMBATRIBES9	N	115000,
CYBER FORMULAR		98000,
DINO CITY	N	76000,
FINAL FIGHT		118000,
FIRE PRO-WRES.		103000,
GOLDEN FIGHTER		100000,
GOLDEN FIGHTER 2	N	129000,
HOKUTO NO KEN 6	N	135000,
HOOK		99000,
INTERN. TENNIS TOUR	N	138000,
J.CONNORS TENNIS	N	139000,
JAMES POND JR	N	136000,
JOE & MAC 2	N	119000,
LEMINGS		90000,
LONELY TOONS	N	139000,
METAL JACK		112500,
MICKEY ADV		119000,
MISTERY ISLAND	N	86000,
PARODIUS		99000,
PHALANX		108000,
PILOT WINGS		110000,
POWER ATHLETE	N	115000,
PRINCE OF PERSIA		102000,
PROFES.BASEBAL 2		89000,
ROAD RUNNER	N	145000,
ROBOCOP III	N	83000,
ROCKETEER		56000,
ROMANCING SAGA		58000,
RPM RACING		70000,
RUSHING BEAT		94000,
S,KICK OFF	N	109000,
S.BASEBALL		89000,
S.BOWLING		89000,
S.CUP SOCCER		77500,
S.GHOULS&GHOST		96000,
S.MARIO KART		120000,
S.MARIO WORLD		105000,
S.PRO BASEBAL		89800,
S.R-TYPE		87000,
S.WRESLE MANIA		77800,
SMASH TV		97000,
SONIC BLASTMEN		124000,
SPIDERMAN		118500,
STREET FIGHTER 2		150000,

SUPER FLIPPER	N	119000,
SUPER MISTERY CIRCLE		99000,
SUPER STAR WAR	N	128000,
T.M.N.T 2		112000,
THE BLUES BRATHERS	N	136000,
THUNDER SPIRIT		82000,
TINT TOON		102000,
TOM & JERRY	N	131000,
TOP RACER		85000,
TOP RACER 2		139000,
TURTLES IN TIME	N	95000,
WORLD CUP SOCCER		97000,
WORLD OF ILLUSION	N	105000,
XARDION		63000,
G.BOY CONSOLE		140000
SAUND BOY		21000
LIGHT BOY		22500
SMART BOY GUSCIO		14000
ALIMENTATORE		13000
BATTERY + ALIMENTAT.		29000
ADAMS FAMILY		60000
BATMAN RETURN		61500
BATTLE TOADS	N	42000
DOUBLE DRAGON II		53500
DOUBLE DRAGON III	N	62000
DUCK TALES	N	55000
FERRARI GRAN PRIX	N	53000
MICKEY'S DANGEROUS	N	55000
ROBOCOP II	N	55000
S.MARIO LAND		53000
S.MARIO LAND II	N	66000
SPIDERMAN II	N	55000
SPORT IN BARCELLONA		47000
STAR TREK	N	53000
_TERMINATOR 2	N	58000
TINY TOONS	N	55000
TMNT 2		55000
TOM & JERRY	N	65000
TOXIC CRUSADERS	N	58000
WORLD CUP SOC.		55000
G.GEAR CONSOLE		245000
G.GEAR CONS.+SONIC		284000
G.GEAR CONS,+SONIC 2		292000
BATTERY PACK		77500
BIG WINDOW		41800
MASTER GEAR CONV.		28800
BASEBAL 92		52000
BATMAN RETURN	N	64500
CHUK ROCK	N	63000
COLUMN		46000
DONALD DUCK		52500
G.LOC		56000
GALAGIA 91		54000
GEA STUDIUM		46000
HEAD BUSTER		27500
JOE MONTANA FOOT.		50500
MAPPY LAND		46500
MICKEY MOUSE		55000
MICKEY MOUSE 2	N	62000
NINJA GAIDEN		47800
OLYMPIC GOLD	N	48000
OUT RUN		45500
PARADIUS		34000
PENGO		45000
PUT PUTTER		47000
S.MONACO GP		45000
S.MONACO GP 2	N	52000
SHINOBY 2	N	55000
SONIC		53800
SONIC II	N	64000
SPACE HARRIER		45000
THE GG SHINOBY	N	56000
WAKE OF VAMPIRE	N	58000
CONSOLE MEGA CD PAL + 4 GIOCHI		684000
ALESTE		87000
FUNKY HORROR		39000

EARNEST EVANS		89000
HEAVY NOVA		69000
PRINCE OF PERCHA		89000
RISE OF DRAGON		94000
TENKA FUBU		69000
WONDER DOG		87000
FINAL FIGHT	N	134000
THUNDER FORCE FX	N	115000

SPEDIZIONI MEZZO POSTA , FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

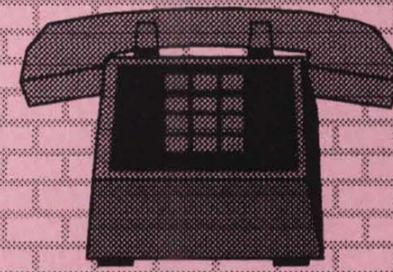
ALTRI TITOLI A RICHIESTA

TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI, APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI!

VALIDITA' GARANZIA 3 MESI.

TUTTA LA MERCE IN ELENCO E' ORIGINALE GIAPPONESE E USA.

LISTINI SCONTATI PER RIVENDITORI.

SI CERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE.

PREZZI IMBATTIBILI !

ECCEZIONALE,DOPO IL PRIMO ACQUISTO IL TUO NOME VERRA'MEMORIZZATO,COSI' AUTOMATICAMENTE POTRAI USUFRUIRE DI UNO SCONTO SU TUTTE LE PRENOTAZIONI SUCCESSIVE

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Giugno: ancora poche interrogazioni, al massimo gli esami della Matura e poi via, verso spiagge esotiche e mari tropicali... mentre noi ce ne stiamo qui, al caldo, per sfornare recensioni sempre nuove. Mi sembra un'ingiustizia! (Zitto e scrivi. NdAlex)

Vediamo, vediamo: sono tutti blu, alti due mele e poco più e si nutrono di gustose bacche. Chi saranno mai? Bravi, proprio i puffi! E cos'hanno a che fare con questo gioco? Assolutamente niente, altrimenti si sarebbe chiamato Puffopoli!
Gli eroi di Gnomopoli, il nuovo gioco di società dello Scarabeo Giochi, ha come protagonisti proprio gli Gnomi (che arguto... senza di me non ci sareste mai arrivati, ammettetelo!). I più arguti saranno senz'altro riusciti a cogliere un'altra vaga indicazione dal titolo: il suffisso "poli" non è infatti li per caso, bensì per simboleggiare una qual certa affinità con il ben più famoso Monopoli dell'Editrice Giochi. A differenza di quest'ultimo però, lo scopo del gioco non è unicamente quello di accumulare soldi e proprietà, ma di riuscire ad aggiudicarsi il trono del Regno di Nizac, la gnomopoli precedentemente governata dal saggio e potente Sichen.
Il gioco avviene al di sopra di un tabellone quadrato, sul quale sono raffigurate sia la città degli gnomi che la corte reale: ciascun giocatore dovrà cercare di aggiudicarsi il maggior numero di terreni della gnomopoli e, contemporaneamente, di stabilire la propria supremazia all'interno della corte. Per fare questo ci si muove di casella in casella - tramite il solito tiro di dado a sei facce -, cercando di aggiudicarsi le caselle ancora libere, accumulando soldi grazie ai sapienti oracoli (che assomigliano di più ad agenti finanziari che non a mistici indovini...) e seguendo le indicazioni fornite dal tabellone. Immancabili le carte contenenti i vari imprevisti, suddivise in Sorte, Tasse, e Carte di Corte. Rispetto al classico Monopoli, bisogna ammettere che manca un po' il gusto di accumulare case e alberghi sui propri possedimenti (cosa che non è prevista dal regolamento), ma il gioco risulta senza dubbio più frenetico e vario. Le situazioni che si possono incontrare nel corso di una singola partita sono infatti numerosissime, dagli attacchi dei Troll alla pestilenza, dalle fiere stagionali alla devastazione portata dai Draghi, dal Grande Mercato alla carestia. Per ognuno di questi eventi i giocatori possono ricevere vantaggi e svantaggi, spesso di entità molto considerevole, il che permette di avere improvvisi e repentini ribaltamenti della partita. Un altro fattore determinante per quanto riguarda l'instabilità della propria situazione è dato dalla facilità con cui si possono perdere e conquistare territori e tesori: con un minimo di fortuna si può infatti strappare dalle mani di un al-

GNOMOPOLI

tro concorrente un'intera provincia, mentre basta una tassa di troppo per trovarsi sul lastrico.
Gli avvenimenti cittadini e quelli di corte sono sempre strettamente legati: si può infatti agire all'interno del palazzo reale solo quando si capita su particolari caselle o si ottengono determinate Carte della Sorte. Per riuscire a vincere è necessario che almeno uno dei giocatori possieda quattro territori cittadini e tre stanze di corte, tutti adiacenti tra loro. Questo non significa comunque che sarà proprio quel giocatore a risultare vincitore: sarà infatti eletto colui che - grazie ai possedimenti cittadini, a quelli di corte e ad alcune carte - potrà disporre del maggior numero di elettori.
Gnomopoli non brilla certo per l'originalità del concetto di base, né tantomeno per la cura con cui sono stati realizzati i componenti del gioco (cartone leggero, alcuni pezzi tagliati male e altri piccoli particolari), ma ciononostante è veramente divertente: partendo da un'idea che è già stata ampiamente sfruttata, lo Scarabeo Giochi è riuscito a sviluppare un gioco veloce, divertente e coinvolgente, corredato da una grafica di tutto rispetto. Personalmente lo reputo uno dei titoli più divertenti usciti negli ultimi mesi!

TOTOPOLI

Da sempre le scommesse sulle corse dei cavalli attirano un numero incredibile di pollastr... ehm, volevo dire di persone. Non tutti sono però disposti a rischiare e a perdere i propri soldi, così l'Editrice Giochi ha pensato bene di preparare l'immancabile simulazione da tavolo delle corse equestri. Per dire la verità, non si tratta assolutamente di un gioco nuovo, anzi... la prima edizione del Totopoli risale nientemeno che agli anni '50! Soltanto adesso, però, l'EG ha deciso di riproporlo in una versione che mantiene immutate le regole ma offre una grafica nuova e avvincente.
Il gioco si svolge in due momenti ben separati tra loro: innanzitutto è possibile preparare il proprio cavallo, allenandolo e raccogliendo vantaggi e svantaggi che dovranno poi essere giocati in pista. Questa prima parte del gioco contribuisce decisamente a rendere la gara più vissuta e interessante, così che il giocatore non si debba limitare a osservare lo svolgimento della corsa ma possa parteciparvi attivamente. In questa prima parte del gioco, che risulta essere estremamente importante ai fini dei risultati finali, i giocatori dovranno acquisire particolari servizi, dal veterinario al mercante di foraggio, in modo tale da rendere più competitiva possibile la propria cavalcatura. Una volta conclusi i giri di prova e la spartizione delle capacità acquisite, si passa quindi alla gara vera e propria, quella che determinerà vincitori e vinti. Anche se i giocatori possono intervenire in maniera sostanziale in questa sezione della partita, bisogna tenere conto del fatto che tutto resta comunque affidato ai dadi, immancabile elemento di incertezza dal quale possono dipendere le sorti dell'intera gara.
Totopoli è stato per molti anni uno dei giochi più apprezzati e seguiti in Italia, e la sua ormai venerabile età non lo ha certo reso obsoleto. Le meccaniche di gioco risultano tuttora valide e precise, sufficientemente semplici e molto realistiche. Vale veramente la pena di provarlo, se non altro per la curiosità di vedere con quali giochi ci si divertiva quasi cinquant'anni fa, e come essi possano essere ancora attualissimi ai giorni nostri.

ACCHIAPPAFURFANTI

A vederlo sembrerebbe un gioco per bambini, privo di qualsiasi attrattiva e assolutamente trascurabile, ma in realtà Acchiappafurfanti è molto più divertente e vario di quanto si possa mai immaginare!
La meccanica di gioco è molto semplice: al di sopra di una plancia quadrata si trovano 144 immagini, appartenenti a quattro diversi furfanti, ognuno caratterizzato da un particolare colore (giallo, blu, verde e rosa). I giocatori - da 2 a

4 - dispongono di tre segugi in cartone, ciascuno dei quali presenta quattro fori posti in posizioni differenti. Ogni turno viene pescata una carta, al di sopra della quale sono raffigurate quattro immagini dei banditi (ad esempio, due furfanti rosa, uno giallo e uno verde, oppure tre gialli e uno azzurro). Lo scopo del gioco è quello di identificare una particolare zona del tabellone, sulla quale appoggiare uno dei propri segugi affinché dai suoi fori compaiano le facce dei quattro ricercati. Nel caso in cui un giocatore dovesse sbagliare, salterà il turno di gioco successivo, mentre gli altri concorrenti potranno continuare la propria ricerca.
Come avrete notato voi stessi, il concetto base del gioco è veramente semplicissimo, ma questo non toglie niente al divertimento. Dover trovare la combinazione esatta prima degli avversari, soprattutto con il rischio di essere eliminati dal gioco per un intero turno nel caso di errore, rende la ricerca veramente difficile e frenetica. Un gioco simpatico e veloce, che offre il meglio quando si gioca in quattro.

QUARTO

Tanto per cambiare, al posto di uno dei soliti prodotti in cartone multi-plura-colorati, vediamo questo mese anche uno dei classici giochi di strategia in legno, un genere stupendo ma sempre più dimenticato.
Quarto, presentato dalla Unicopli di Milano, viene giocato al di sopra di un quadrato in legno, sul quale si trovano sedici fori. I due giocatori che si affrontano hanno a disposizione sedici pezzi (rigorosamente in legno), ciascuno dei quali viene identificato in base a quattro particolari caratteristiche: forma (rotondo o quadrato), colore (chiaro o scuro), altezza (alto o basso) e composizione (pieno o vuoto). In maniera del tutto casuale viene deciso chi deve iniziare a giocare (solito tiro di dado, il più anziano, quello con le orecchie più a sventola e via dicendo): a questo punto, il suo avversario sceglie uno dei sedici pezzi a disposizione e glielo passa, lasciando a lui il compito di posizionarlo sul piano di gioco. Lo scopo è quello di riuscire a creare una linea - orizzontale, verticale o diagonale - composta da almeno quattro elementi che abbiano una o più caratteristiche in comune (altezza, colore, ecc.). Non è assolutamente necessario che sia stato il vincitore a porre sul piano di gioco tutti i pezzi che ha utilizzato per formare il Quarto: un giocatore abile può sempre sfruttare a proprio vantaggio le mosse dell'avversario!
Le regole semplici e limitate rendono Quarto un gioco estremamente immediato, ma non per questo semplice. Riuscire a giocare è una cosa, ma per riuscire a farlo bene è necessario veramente un buon allenamento. Il bello di questo gioco, così come di tutti quelli appartenenti a questo stesso genere, è proprio la possibilità di evolvere continuamente il proprio stile, di poter scoprire nuove strategie e di aumentare la propria bravura. Ciascuna partita viene completata in un tempo estremamente ridotto (in maniera proporzionale alla differenza di abilità dei due contendenti), e la varietà di mosse pressoché infinita garantisce partite sempre nuove e diverse.
Ovviamente la realizzazione del gioco è superba (vantaggi dei prodotti in legno), e potete sempre utilizzare Quarto come soprammobile nel caso in cui vi doveste stufare di giocarci (o se volete far vedere che vi dedicate a giochi intellettuali e di classe).
Tra le altre cose, nel 1992 Quarto ha ricevuto i premi "Super as d'Or" al Festival internazionale del gioco di Cannes, "Oscar du jouet" a Parigi, "Gioco dell'Anno" in Belgio e "Premio Toy Award" per i giochi di società: come biglietto di presentazione non c'è male!!!

Andrea Fattori

ROGUE

Ah Giugno, la Primavera ha raggiunto la sua apoteosi, le gemme sugli alberi, gli uccellini, il raffreddore da fieno, gli esami estivi, e (teoricamente) un sacco di tempo libero in più, come riempirlo? Ecco qualche suggerimento da alcune premurose case di GdR italiane

NOVITA' D&D

Iniziamo dall'Editrice Giochi e, come promesso, parliamo di due nuovi moduli in italiano per il sempre giocato Dungeons & Dragons.
Se avete letto R&R del mese scorso saprete certamente già che mi riferisco a: "La Ricerca della Spada d'Argento" e "Assalto alle Rovine di Raven"; sono due moduli concepiti per essere compatibili con la nuova versione di D&D, ma vediamo brevemente i contenuti.
Ne "La Ricerca della Spada d'Argento", la tranquilla e amena cittadina di Torlynn si trova improvvisamente alle prese con problemi climatici, nel senso che, in pieno agosto, un vento glaciale ha portato una spessa coltre di neve a ricoprire tutto il villaggio.
Il vento spirava dalle rovine del castello di Barrik e visto che nessuno della cittadina sembra intenzionato a

ispezionarlo, è molto probabile che tale compito toccherà a qualche gruppo di avventurieri. Ne "L'Assalto alle Miniere di Raven", invece, il gruppo dovrà recuperare un'oggetto magico dai grandi poteri, lo Scettro della Verità, sottratto al popolo di Kleine da una banda di Goblin Razziatori.
In accordo con i canoni di questo tipo di moduli, le avventure sono abbastanza brevi, ma varie e interessanti, e sempre corredate da grandi mappe quadrettate dei dungeon principali, per poter essere utilizzate come tabelloni di gioco con il discreto numero di miniature in cartone. Da provare.

Per coloro che al ritorno dalle vacanze volessero trovare qualche altra novità per questo gioco che da sempre riscuote successi, intorno al mese di settembre dovrebbe essere disponibile la versione tradotta di DRAGONS DEN, ennesimo modulo per l'ultima versione del gioco, di cui tratteremo in futuro.

DRUID

Targato Editrice Giochi sarà anche uno dei prossimi GdR nati in Italia, si chiamerà DRUID, e avrà le illustrazioni di Paolo Parente. Si tratta di un fantasy del tipo più classico, ambientato in un ipotetico Medioevo della nostra Scozia, dove Goblin, Orchi, Orchetti, Druidi, ma soprattutto Non-Morti e Demoni, la faranno da padroni. Le illustrazioni sono molto promettenti, così come l'ambientazione, fantastica, medievale, molto "celtica" basata su di un vastissimo lavoro di ricerca, atto a ricreare nei particolari un mondo unico, entusiasmante.
A presto su queste pagine.

Passando alla Stratelibri, bisogna dire che, per alcuni problemi, l'uscita del Sourcebook generale per il

gioco Guerre Stellari, che sarebbe dovuto essere disponibile a Giugno, slitterà a data imprecisata, anche se voci di corridoio identificherebbero questa data intorno al mese di settembre.
Grande successo ha invece riscosso l'edizione italiana del manuale delle regole di questo gioco, presentato all'Italcon '93, Convention Nazionale Italiana di Letteratura Fantastica e dell'Immaginario, così come la presentazione del gioco di Nathan Never. Come avrete modo di constatare leggendo di seguito, durante questa convention è intervenuto anche Timothy Zahn, autore della nuova trilogia della saga di Guerre Stellari.
Come ogni mese, da qualche tempo a questa parte, la Stratelibri si aggiudica una fetta cospicua delle novità del settore. Questa volta con due moduli.

NON-MORTI

Il primo si chiama "NON-MORTI", ed è un "supplemento universale", ossia un modulo adatto ad essere giocato con praticamente qualunque sistema di regole per GdR fantasy, da GiRSA a D&D, da Stormbringer a Gurps Fantasy. Come è facile intuire dal nome, il modulo è totalmente incentrato su queste creature della notte, presenta una campagna completa e pronta per essere giocata, in una regione descritta nei minimi dettagli, e pronta per essere inserita nelle vostre campagne fantasy. In questo modulo, oltre a informazioni esaurientissime su ogni tipo di non-morto, abbiamo come protagonisti indiscussi i Signori dei Lich, potenti stregoni e grandi condottieri di orde di soldati morti da tempo, intenzionati a rendere schiavo il resto del mondo libero, e a piegare al proprio volere ogni essere vivente; ma a contrastare questo orrore dilagante, c'è una tribù di nani, agguerriti, determinati, ma soli, e sempre meno in numero, che ha sviluppato una speciale casta di guerrieri fanatici, gli Bzontras, totalmente devoti alla distruzione dei non-morti e dei loro Signori e condottieri.
Tutto il modulo è incentrato su di una campagna, ambientata in una regione predefinita, pronta per essere giocata, dove tenebrosi castelli e fortezze si ergono in deserti di cenere, attraversati da fiumi di lava, dove Draghi e Mammuth Non-Morti vagano senza tregua secondo gli ordini dei loro signori, costantemente alla ricerca di avversari da assoggettare o da distruggere. Nuovi incantesimi e mostri, oggetti magici unici nel loro genere, il terrore della non-morte, il mistero e l'avventura, tutto in un modulo dalla tetra copertina.

MORIA GIRSA

L'altra novità è "MORIA", modulo geografico per GiRSA, che per chi non lo dovesse sapere è il gioco di ruolo fantasy ambientato nel mondo creato da J.R.R. Tolkien per il suo Signore degli Anelli. Per chi già conosce questa fantastica terra, questo nome è sinonimo di tunnel oscuri, sale antichissime, orde senza numero di orchi in agguato e il terrore ultimo, il Balrog, il gigantesco demone di fuoco che da solo ha distrutto il più prospero dei regni che i Nani abbiano mai edificato nella Terra di Mezzo.
Il modulo, geografico, è completo di descrizione regionale, caratterizzata dalla solita dovizia di particolari che contraddistingue i moduli per GiRSA. Molto ben curata è anche la storia della città, che parte dalla sua edificazione e arriva, attraverso la guerra dell'Eregion, fino alla sua caduta. In aggiunta un vasto excursus sulla tecnologia nanesca, la loro scienza metallurgica, le loro fucine e i loro costumi. Apprenderemo quali sono le armi ancestrali dei Nani, e come esse vengono forgiate e utilizzate, studieremo le loro tattiche di guerra e i loro usi, la loro filosofia di vita e la loro religione. Altro elemento molto importante, soprattutto perché arricchisce questo modulo in maniera cospicua, è la mole di informazioni di carattere storico e socio-culturale relative ai Nani della Terra di Mezzo, davvero imponente. Il modulo geografico è corredato delle mappe complete di tutti i livelli di questa città nanesca, ritratti nella loro essenzialità, e di un sistema

per generarne i particolari. Vi è inoltre un capitolo per i dati e le caratteristiche del Balrog e del suo esercito di orchi e Troll, la nera guarnigione che ha presidiato Moria per più di mille anni, nonché le caratteristiche delle schiere dei soldati dei Nani, e dei loro sovrani, che hanno difeso la loro città, Khazad-Dûm, nel corso dei secoli.
In ultimo, alcune avventure di alta qualità, ambientate in diverse epoche della città, che sono state inserite nella versione in Italiano; in quella originale, tali avventure erano infatti solamente accennate, se non addirittura del tutto assenti.
Decisamente un buon prodotto che va ad aggiungersi alla già vasta schiera di moduli per GiRSA, gioco fantasy che continua a riscuotere successi, e i cui appassionati vanno infittendosi.

GURPS CONAN

Se vi è piaciuto il sistema di gioco proposto da GURPS, e se soprattutto vi piace l'atmosfera che si respira nei racconti di Robert E. Howard, dove regni fantastici sono disseminati per la terra come pietre preziose su di un tappeto, e dove cavalieri senza paura cavalcano attraverso le steppe Turaniane vestiti di acciaio seta e oro, l'ultimo prodotto della Das Production fa per voi. Ovviamente sto parlando di Gurps Conan, supplemento di gioco, che presenta un nuovo mondo, dopo quello di Gurps Fantasy, dove vivere fantastiche avventure.
Il modulo, dall'accattivante copertina, si apre con un'introduzione al mondo del barbaro corvino, trattando in maniera più che esauriente la genesi di quella che sarebbe poi passata alla storia come l'Era Hiboriana.
In poco più di 120 pagine avremo tutte le informazioni riguardanti le magiche terre di Zingara, Nemedia, Ophir, la misteriosa Stigia, il lontano Khitay, e l'orgogliosa Aquilonia.
Tutto sui costumi dei popoli di queste terre, sulle loro strategie, la loro cultura, e i loro misteri. Scopriremo gli oscuri poteri del Loto, la potenza della cavalleria Turaniana, perlustreremo le misteriose e intricate jungle dei Regni Neri, il vento gonfierà le vele delle navi pirata al largo delle isole Barrachane, e su tutto questo incomberà l'ombra del più grande sovrano che Aquilonia abbia mai avuto, Re Conan di Cimmeria.
Per aggiungere lustro a tutto, un intero capitolo è dedicato all'iroso Cimmero, ritratto attraverso le varie epoche della sua turbolenta vita, come Ladro, quando giovane e spensierato ha cominciato a vagabondare per i regni Hiboriani, Come Mercenario, al servizio di Re Yezdigerd di Turan, quando come Amra il Leone solcava i mari di mezzo mondo al fianco della sua compagna Belit, o come Kozaco, condottiero di selvaggi nomadi della steppa, razziatore di villaggi, fino a divenire Re, e a "...Schiacciare sotto i suoi piedi i più preziosi troni della Terra."
Chiaramente il modulo è completato anche da un vasto capitolo sulla magia del tutto particolare di questo mondo, e sulle regole per gestirla, così come sui linguaggi e sulle abilità tipiche di questa ambientazione, e quindi uniche. Vasto spazio è stato dato anche a un sistema per gestire scontri di grandi dimensioni tra armate opposte (Conan è stato anche un buon generale, e come tale ha combattuto molte campagne militari) e ai personaggi che il barbaro ha incontrato nelle sue varie peripezie, da Belit, a Trocero, da Red Sonia a Toth Ammon.
Decisamente un buon prodotto, pronto per essere giocato, e concepito per aiutare i Master alle prime armi a destreggiarsi nelle loro campagne in un mondo totalmente unico, aiutandoli a imbastire nelle loro partite la giusta atmosfera di mistero ed esotismo che hanno caratterizzato i racconti dell'autore Texano.

Infatti alcuni paragrafi vi spiegheranno come gestire tali momenti, rendendo le avventure il più possibile in sintonia con quelle vissute da Conan; sarà possibile anche incentrare le campagne su determinati filoni, militaresco, eroico, epico, o su di un determinato tipo di personaggi, come mercenari, ladri, spie o esploratori.
Non resta altro che aprire il modulo, leggerlo e cominciare a giocare, ma non prima di un doveroso "Sappi, o Principe..."
Sempre DAS Production, e sempre per GURPS, un futuro modulo: GURPS MAGIC.
La data di uscita non è ancora stata definita, ma si conosce il contenuto e la natura del prodotto. Si tratta di un modulo-compendio, in cui trovano posto tutti gli oggetti magici possibili e immaginabili che i

vostri personaggi possano mai desiderare (con ovviamente, anche tutti quelli che i "cattivi" delle vostre avventure possano desiderare). Di discreta utilità, sarà, ovviamente, compatibile con tutti i sistemi fantasy, ma non si esclude la possibilità di integrarlo anche con altri scenari, meno tradizionali.

NUOVO GIOCO

E' ironico, divertente, scherzoso, è TOONS, ed è il Gioco di Ruolo di futura uscita, rigorosamente in italiano, made in Nexus.
Non appena sarà disponibile del materiale ne parleremo in maniera esauriente, per il momento dovremo accontentarci delle poche informazioni di cui disponiamo. Sarà un gioco dalle tematiche vastissime e bizzarre, i cui protagonisti saranno ovviamente, gli incredibili personaggi tratti dalla serie Tiny Toons, quindi piccoli e paffuti coniglietti, saccenti e presuntuose papere, cuccioli di Diavoli della Tanzania e (si spera), piccoli Coyote.
Sarà un gioco leggermente fuori dal normale, per i canoni a cui siamo abituati, nel senso che non dovremo certo gestire intrepidi guerrieri o misteriosi maghi, non ci addentreremo più per oscuri castelli o attraverso giungle misteriose, ma dovremo riuscire ad attraversare indenni il pavimento della cucina (dalla porta al frigorifero, e viceversa), o chissà quali altri bizzarri scenari.
Esistono però, per la versione originale, alcune espansioni del gioco, che fanno il verso a giochi più "tradizionali", come Call of Chtulhu, Star Trek, o Dungeons&Dragons.
Aspetteremo, e vedremo.

Bene, è tutto, vi lascio alle sapienti parole di Andrea, il quale, reduce dall'Italcon, ne è tornato con un bottino alquanto ghiotto: un intervista con Timothy Zahn, creatore di altri tre episodi della saga più stellare di ogni tempo, presente all'inaugurazione del GdR di Guerre Stellari...

Christian Antonini

19° ITALCON 1993

Tra il 29 aprile e il 2 maggio di quest'anno, si è svolta in quel di San Marino la 19° Convention Nazionale Italiana di Letteratura Fantastica e dell'Immaginario. Si tratta di un appuntamento che, ormai ogni anno, si presenta con infallibile puntualità, e che da quattro anni a questa parte ospita al proprio interno anche l'AllianceCon, dedicato a tutti gli appassionati dell'intramontabile saga di Guerre Stellari.
Anche questa volta, così come negli anni scorsi, gli ospiti d'eccezione non sono certo mancati, né tantomeno le novità: sul fronte dei giochi di ruolo la Stratelibri ha presentato Guerre Stellari, ancora fresco di stampa, e un'anteprima sul gioco di ruolo di Nathan Never, la cui uscita è stata prevista per il prossimo Natale. Per parlare di quest'ultimo sono intervenuti Roberto Genovesi, creatore del gioco, Claudio Castellini, grandissimo illustratore di Nathan Never nonché autore della copertina del gioco di ruolo, Paolo Parente, art director del progetto, già conosciutissimo nel mondo dei GdR, Silvio Negri Clemente, rappresentante della Stratelibri e Vincenzo Beretta, coordinatore tecnico del lavoro. Nathan Never sarà un'espansione da utilizzare con Cyberpunk, il gioco di ruolo ispirato ai celebri romanzi di Gibson, e conterrà moltissime informazioni riguardanti il mondo del celebre eroe dell'ultimo fumetto di casa Bonelli. Ovviamente, alle regole vere e proprie farà seguito una nutrita serie di moduli, alcuni dei quali sono già in fase di progettazione.
L'appuntamento più importante e gradito è stato comunque la presentazione dei romanzi di Thimoty Zahn, autore di una nuova trilogia dedicata a Guerre Stellari. Per il momento solo il primo volume - L'Erede dell'Impero - è stato tradotto in italiano dalla Sperling & Kupfer, mentre per gli altri due - Dark Force Rising e The Last Commando - bisognerà attendere ancora non poco tempo. Thimoty Zahn, inizialmente studente in fisica, costretto poi ad abbandonare l'università da una serie di gravi imprevisti, ha cominciato a scrivere professionalmente nel 1980. Nato a Chicago nel 1951, ha al suo attivo 12 romanzi e una serie di oltre 50 racconti brevi. Nel 1991 ha cominciato a lavorare a Heir to the Empire (L'Erede dell'Impero) per conto della Bantam Book, su licenza della Lucas Arts. Il libro è stato in testa alle classifiche dei Best Seller per ben 19 settimane, contribuendo notevolmente a riaccendere la passione per Guerre Stellari tra il grande pubblico. Entro il '96 sono previsti altri nove romanzi, nel corso dei quali si evolverà la trama di Heir to the Empire, ma verranno scritti da altri autori; Lucas ha comunque già chiesto a Zahn se vorrà essere lui a scrivere il libro conclusivo, un onore non certo immeritato!
Quello che probabilmente interesserà maggiormente ai lettori di questa rubrica è che la West End Games, autrice americana del Gioco di Ruolo di Guerre Stellari, sta completando due sourcebook interamente dedicati al secondo e al terzo romanzo di Timothy Zahn, entrambi supervisionati dall'autore stesso. Per le date di uscita non dovrebbe mancare molto, mentre si presuppone che la Stratelibri vorrà prima aspettare la traduzione dei rispettivi romanzi.
Un particolare ringraziamento a Timothy Zahn, incredibilmente gentile e disponibile, all'altrettanto cortese nonché bravissimo Claudio Castellini (complimenti per l'incarico ottenuto alla Marvel NdAlex), a Roberto Genovesi, a Silvio Negri, Paolo Ventura, Paolo Parente, Vincenzo Beretta e agli organizzatori della convention.

Andrea Fattori

1

2

3

4

1: Claudio Castellini, Roberto Genovesi e Andrea Fattori.
2: Premiazione del GdR di Guerre Stellari.
3: Timothy Zahn e Andrea Fattori.
4: Vincenzo Beretta, Andrea Fattori, Silvio Negri, Paolo Parente, Roberto Genovesi e Claudio Castellini.

NOLEGGIO E VENDITA
DI VIDEOGIOCHI E VIDEOCASSETTE

Via Dante,165
20099 Sesto san Giovanni ,(MI)

02/2620680

Via Pacini,79
20038 Seregno ,(MI)

0362/327580

VENDITA DI VIDEOGIOCHI

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

Via Trieste,6 Cassano Magnago - 21012 - Varese
Tel. / Fax. : 0331 - 204074

0331/281343

Novita' Giugno 93 Super Famicom Super Nes

- Alien vs predator
- Dream TV
- Bram stoker's dracula
- Bubsy in: claws
- Claymates
- Might & magic III
- Mvp football
- Railroad tycoon
- Troddlers
- Wolfchild
- Arcus odyssey
- Carmen world
- Final fight 2
- Goof troop
- Kendo rage
- Rock & roll racing
- Super aquatic games
- Taikyoku-igo-goliath
- NBA allstar challenge
- Fatal fury
- Super slap shot
- Pachinko story
- Hayasashi 2-dan shogi
- Final fight II

Novita' Giugno 93 Game Boy

- Crash'n the boys
- Legend of zod
- Speedy gonzales
- Bram stoker's dracula
- WWF super stars 2
- Rod land
- F1 super driving
- Bubble bobble junior
- Populas

MODIFICA MULTI STANDARD PER CARICARE TUTTI I GIOCHI EURO - JAPAN - USA - SUL TUO MEGADRIVE

ASSISTENZA TECNICA MODIFICHE CONSOLE IN STANDARD R.G.B.

Novita' Giugno 93 Sega Genesis Megadrive

- Bram stoker's dracula
- Bubsy in: claws
- Dinosaurs for hire
- Shinobi 3
- Simpsons: bart's nghtmre
- Summer challenge
- Hook
- Pirates gold
- Young indiana jones
- 007
- Night striker
- Exranzer
- Snow brothers
- Kishi densetsu
- Golden axe III
- Taiko risshiden
- Street fight II

Novita' Giugno 93 Game Gear

- Land of illusion
- Simpson,bart vs world
- Strider II
- Terminator 2
- WWF wrestlemania steel
- Hook
- Ah harimanada
- Kick and rush

Novita' Giugno 93 PC-Engine

- J-league greatest eleven
- Sherlock holmes vol.II
- Cult Q
- Street fight II

Altri Titoli Game Boy

- Creyon shinchan
- Nba All Star Challenge
- Michy Mouse III
- Ghold & Ghost Gaiden

Altri Titoli PC-Engine

- Pc Kid 3
- Fiend Hunter
- Winds of Thunder
- TV Sport Ice Hockey
- TV Sport Basketball
- Cotton
- Bomber Man 93
- Gate Of Thunder II

Altri Titoli Super Famicom Super Nes

- Bugsy
- Air Management 2
- Taiko Risshiden
- Action Pachio
- Super Slap Shoot
- Danzanbul

TUTTE LE CONSOLE DA NOI COMMERCIALIZZATE SONO INCLUSE DI PRESA SCART RGB

DISPONIBILITA' DI QUALSIASI TITOLO

Novita' MS-DOS Amiga

Novita' Giugno 93 Neo-Geo

- World heros 2

NON PERDERE TEMPO TELEFONA SUBITO !!!!

VISTA L'INSTABILITA' DEL MERCATO VALUTARIO CI RISERVIAMO DI COMUNICARE I PREZZI VIA TELEFONO

Finalmente il sogno si avvera

Con la nuovissima console della computer land anche tu avrai la possibilita' di giocare con videogames piu' affascinanti della sala giochi direttamente a casa tua.

La console che vanta numerosi tentativi d'imitazione

© Computer Land HI TECH GAMES CONSOLE

BLACK RAGE

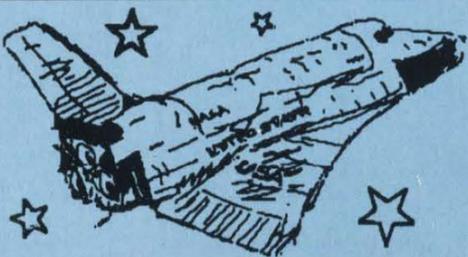
Dimensioni cm 30 x 25 X 6
Fusibile facilmente estraibile senza aprire la console.
Joystick a sei pulsanti.Dimensioni cm 25 X 20 X 6
Cavo connessione schede m 1,30
Compatibilita' con tutte le schede da sala giochi
Console e schede a prezzi incredibili !!!!

Prodotto da Computer Land Via Trieste 6 - Cassago Magnago - Varese

SOLO TITOLI ORIGINALI DA JAPAN & USA

SI ESEGUONO RIPARAZIONI ED INOLTRE UN AMPIO SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA

SI ESEGUONO MODIFICHE PER RENDERE COMPATIBILE IL MEGA CD AMERICANO CON QUELLO GIAPPONESE

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - GAME BOY - SUPER FAMICOM - SUPER NES - PC ENGINE - PC ENGINE DUO - SUPER CD ROM II - PC ENGINE GT - PC ENGINE LT - NEO GEO - BLACK RAGE - SEGA KARAOKE - NEC 32 BIT - MATSUSHITA 32 BIT - DUO R2 - MEGA CD 2 - TURBO R MSX PANASONIC - MEGA DRIVE 2

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

LA QUALITÀ INFORMATICA TOTALE NEL HOME PERSONAL COMPUTER

DA 12 ANNI NEL SETTORE

20124 MILANO - VIA VITRUVIO, 37

PER ORDINAZIONI ☎ 02/ 29521080 - 29520184

GAME GEAR + Colums L. 199.000

GAME GEAR + Colums e S. Monaco GP L. 249.000

GAME GEAR + SONIC e Alimentatore L. 279.000

GAME GEAR + 4 GIOCHI Tennis, Calcio, Colums e S. Monaco GP L. 299.000

MEGADRIVE + SONIC e 2 Joypad L. 320.000

MEGADRIVE Japan Converter L. 20.000

SUPER NINTENDO Versione italiana L. 359.000

SUPER NES + Super Mario e 2 Joypad L. 390.000

SUPER NES Converter L. 59.000

GIOCHI MEGADRIVE

Devil Crash	L. 69.000
Fight Through Time Tyrans	L. 139.000
Indiana Jones	L. 109.000
Olimpic Gold	L. 119.000
Out Run	L. 60.000
Out Run 2019	L. 109.000
Pacmania	L. 79.000
Sirenetta	L. 99.000
Sonic 2	L. 89.000
Road Rash II	L. 115.000
Tale Spin	L. 120.000
Tazmania	L. 95.000
World Class Leader Board	L. 89.000

GIOCHI GAME GEAR

Arch Rivals	L. 79.000
Chess Master	L. 59.000
Chuck Rack	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
Mickey Mouse	L. 59.000
Ninja Gaiden	L. 59.000
Shinobi 2	L. 59.000
Sonic 2	L. 65.000
Space Harrier	L. 59.000
Spider Man Return	L. 79.000
Street of Rage	L. 65.000
Wimbledon Tennis	L. 65.000

GIOCHI GAME BOY

Boxxle	L. 65.000
Borai Fighter De Luxe	L. 55.000
Burger Time	L. 59.000
Chop Lifter II	L. 65.000
Probotector	L. 65.000
Sirenetta	L. 79.000
Yoshi	L. 59.000
Word Tetris	L. 69.000

GIOCHI SUPERNES

Caccia a ottobre rosso	L. 125.000
Contra III	L. 159.000
Cool Word	L. 139.000
Smart Ball	L. 99.000
Tom & Jerry	L. 129.000

COME FARE PER RAGGIUNGERCI???

Siamo distanti m 300 dalla Stazione Centrale

(Metropolitana linea 2 e 3 St. Centrale)

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

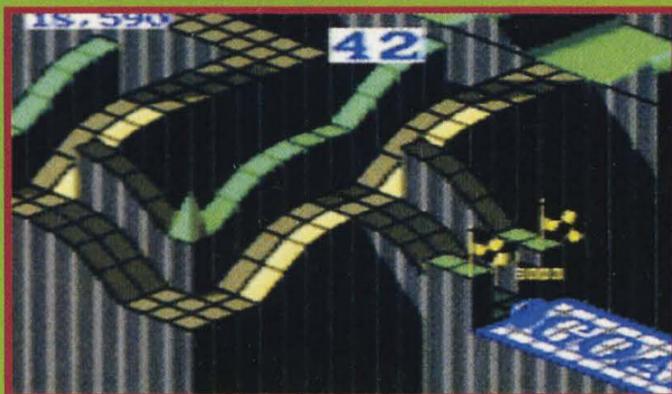
CONTROL YO

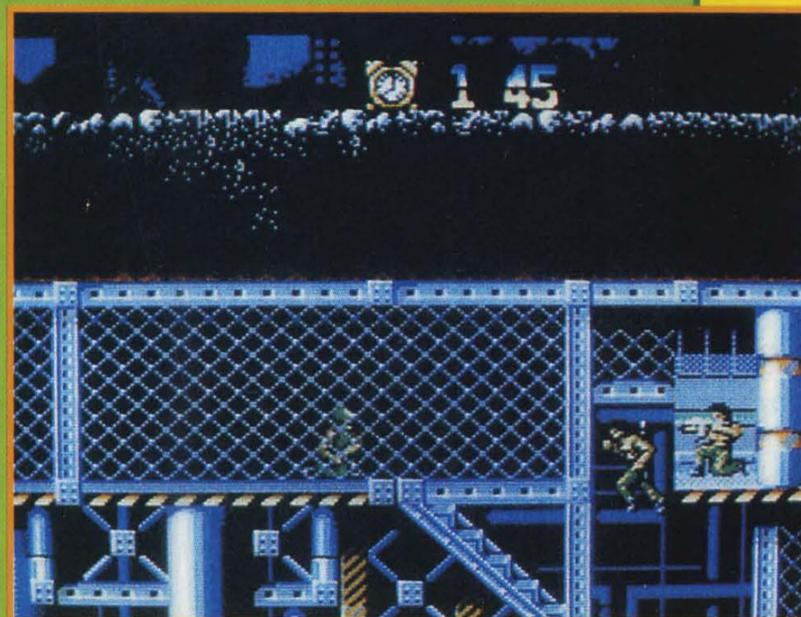
Carissimi truzzoni, eccomi a voi per il nostro appuntamento mensile con la rubrica dei trucchi! Bando alle ciance e puppiamoceli tutti, ricordando però che, se volete mandarmi dei trucchi, dovete specificarlo nell'intestazione della busta. L'indirizzo lo trovate all'inizio della rivista, nel colophon (diciamo pure che non me lo ricordo mai!).

Dave.

MASTER SYSTEM BUSTERS

MARBLE MADNESS

Per scegliere il livello di partenza selezionate test FX 2 e test music 5. Ora potrete spostare il cursore su select level, cominciando così da dove più vi aggrada.

TERMINATOR

Nello schermo dei titoli premete il secondo pulsante, in seguito il primo. Lo schermo, sempre che abbiate compiuto correttamente questa operazione, dovrebbe scurirsi per pochi secondi. In questo breve lasso di tempo dovete premere sinistra, sinistra, alto, alto, destra, destra, basso, basso. Ora potrete scegliere il livello di partenza semplicemente muovendovi a destra o a sinistra. Grazie incommensurabilmente a Mattia Gandolfi...

SUPER NINTENDO BUSTERS

SUPER MARIO WORLD

Ecco a voi alcune importanti informazioni:

- Nelle donut plains 2 potete trovare l'accesso al green switch palace entrando nel primo tubo verde in cui si può entrare con Yoshi o Caped Mario e volare (inghiottendo il guscio blu) verso la parete alta dello schermo, dove troverete la chiave necessaria.
- Nella vanilla dome 1, in prossimità della fine, in mezzo a due tubi sporgenti dal soffitto si trova un blocco giallo: saltando in su con Yoshi premendo su e B, quindi A mentre Yoshi sta per ricadere al suolo farete apparire una pianta che conduce alla chiave che apre la strada per il tubo in alto a sinistra, quello che vi viene mostrato nella mappa della vanilla dome.
- Nella vanilla dome 2 troverete un blocco che si può spostare con il tasto Y. Portatelo fino al primo muro di blocchi marroni che vi sbarra la strada, lì saltategli sopra ed entrate nel secondo buco a sinistra, dove si trova la chiave per il red switch palace.
- Nella vanilla secret 2, quella a scorrimento verticale, entrate nel primo tubo verde dei piani alti, questo mediante la molla; vi si aprirà la strada per la star road.
- Se avete trovato lo switch palace verde e rosso nello star world 4 della star road, in prossimità del guscio verde, dovete uccidere il Koopa e mollare Yoshi (sempre che lo abbiate). Quindi portatevi vicini al tubo verde, premete R e poi L e portate comodamente il guscio verde (con Y) al piano di sotto, lanciandolo contro il blocco giallo, facendo così apparire la chiave.
- Ultimo grande consiglio: volete arrivare al castello di Bowser senza passare per i castelli 5, 6 e 7? Se sì, risolvete lo star world 4 e andate nella stella a destra di quelle situate in basso. Verrete immediatamente spediti al castello finale! Grazie per la pazienza a Simone Zanella

SUPER SOCCER

Vecchio trucco per segnare quasi sicuramente alle squadre impossibili da battere: procedere verso l'area avversaria in verticale rispetto a uno dei due pali, tirare e, gaudio immenso, vedrete il portiere immancabilmente buttarsi. Ora ricolpite la palla di testa o calciatela per segnare un bel goal.

POWER ATHLETE

Chi di voi è interessato ai codici alzi la mano!

1) B3Y DZDV LNG
2) B3Y 34JQ 7ZU
3) B3Y YFDE TZR
4) O38 YFDK COQ
5) IY6 YFDM G7Z
6) IY5 J9JZ P57
7) EVV F9JF I97

NEO GEO BUSTERS

FATAL FURY 2

Problemi con le mosse speciali di questo gioco? Niente paura, un simpatico ed anonimo lettore ci insegna come eseguirle! Ma procediamo con ordine:

Andy Bogard: Tecnica dello Zandeiken: giù/sinistra, avanti più A o C. Tecnica del Kuhadan: giù/sinistra, avanti più B o D.

Joe Higashi: Tecnica dello Slash Kick: basso/sinistra, avanti più B o D. Tecnica del Bakuretsuken: A o D ripetutamente.

Terry Bogard: Tecnica del Crack Shoot: giù, giù/sinistra, indietro, diagonale alta a sinistra più B o D. Tecnica del Power Wave: giù, diagonale bassa a destra ed indietro (e il tasto da premere? NdD).

Jubei Yamada: Tecnica del cippirimerlo: indietro, avanti più B o D. Tecnica dei porcellini siamesi: indietro, avanti più A o C.

Cheng Sin Zan: Tecnica dell'eunuco scherzoso: giù, giù/destra, avanti più A o C. Colpo delle quattro ascelle: su, giù, su più A o C.

Mai Shira Nui: Tecnica del simpatico leprotto: giù, giù/sinistra, indietro più A o C. Tecnica del ciclope strabico: giù, giù/destra, avanti più A o C.

Big Bear: Colpo dell'orso insoddisfatto: giù/destra, avanti più A o C. Tecnica dell'orso molto insoddisfatto: giù, giù/sinistra, indietro più B o D.

Kim KapHwan: Colpo dell'ananasso in calore: giù, su più B o D. Tecnica dell'uccello d'acqua inquinata: giù, giù/sinistra, indietro più B o D.

NES BUSTERS

TOTAL RECALL

Se volete partire alla grande entrate nel cinema, aspettate un paio di secondi e vi sarà donata una vita extra. Per uccidere quel cattivone col cappello tagliente (fabbrica di cemento) basta abbassarsi dietro di lui e, ogni volta che lancia il cappello, saltare con il pugno e poi abbassarsi. Ripetete questo per 48 volte ed il cattivone morirà, così potrete andare su Marte. Ringraziamo immensamente Violi Carmelo...

SUPER MARIO BROS 3

Andate nella mini fortezza del mondo 1, entrate con il costume di racoon e proseguite normalmente, fino ad arrivare alla porta che vi conduce dal boss. Non entrate ma accelerate per volare, andrete sopra il soffitto. Ora, anche se non potrete più vedere Mario, andate avanti fino a quando è possibile, quindi premete alto sul pad. Facendo così entrerete in una stanza segreta dove troverete uno dei due fischietti nascosti di questo mondo. L'altro fischietto nascosto nel primo mondo è situato nel terzo livello. Per trovarlo dovete proseguire normalmente, fino a quando non incrociate l'unica piattaforma di colore bianco. Saliteci sopra e premete down (verso il basso) per qualche secondo, sbalzerete così dietro lo schermo. Proseguendo troverete una stanza segreta dove Toad vi donerà il fischietto.

GAME GEAR BUSTERS

TAZ-MANIA

Ecco a voi alcuni consigli per sopravvivere più a lungo:

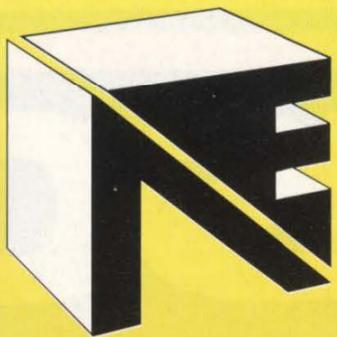
1) Una volta che avete ridotto alle dimensioni di un nano l'uomo di ghiaccio del quinto livello, saltateci sopra con cattiveria. Vi pupperete una vita.

2) Tutti quelli che hanno dei problemi a terminare questa cartuccia, perché magari non riescono a liquidare l'uccellaccio dell'ultimo livello, sappiano che è sufficiente arrivare in cima, andare verso destra fino al burrone, quindi fare un salto sopra all'uovo che Taz spera tanto di mangiare. Una volta fatto questo il gioco è fatto. Grazie di cuore Tiziana Bordin.

WONDER BOY 3

Se non riuscite ad arrivare al castello finale fate in questo modo: con l'uomo falco volate a sinistra in alto e troverete una porta, circondata da mattoncini. Spaccateli, entrate nella porta, selezionate fra le spade la Magical Saber e colpite con la stella i mattoncini.. Prendete quindi la Legend Sword e continuate a spaccarli, troverete alcune cose utili. Fra queste c'è anche un punto interrogativo, indispensabile per aprire la porta dell'ultimo livello. In più, se selezionate la Kashmir Sword potrete cambiare personaggio saltando e sparando contemporaneamente. Ricordatevi anche di andare in su contro il muro all'inizio di ogni livello, così facendo entrerete in uno shop dove potrete comprare le pozioni... Teneramente grazie a Philip!

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO 02 - 33000036 (5 linee)

ATTENZIONE !! CON "NEWEL EXPRESS SERVICE" TUTTO IL MATERIALE GIUNGERÀ ENTRO 48 ORE

SUPERNES-SUPERNINTENDO + ALIMENTATORE + JOYPAD + CAVO SCART L. 288.000

SUPERNES-SUPERNINTENDO + STREETFIGHTER II L. 428.000

SUPERNES-SUPERNINTENDO + SUPERMARIO WORLD L. 338.000

GIOCHI SUPERFAMICOM

Titolo	Prezzo
Acrobatic Mission	L. 118.000
Adventure Island	L. 98.000
Aliens Vs Predator	L. 148.000
Batman Return	L. 148.000
Bio Metal - Darius 3	L. 148.000
Blue Brother	L. 148.000
Cacoma Knight	L. 98.000
Castelvania	L. 98.000
Combat Libes	L. 138.000
Cosmo Game	L. 128.000
Darius Twin	L. 68.000
Dead Dancing-Rushing Beat 3	L. 168.000
Devil Boy	L. 158.000
Dimension Force	L. 98.000
Dragon Ball Z	L. 168.000
Fatal Fury	L. 158.000
Final Fight	L. 138.000
First North Star Ken 6	L. 158.000
Flying Hero	L. 138.000
Goemon	L. 128.000
Gradius 3	L. 88.000
Gun Force	L. 88.000
Hole In One	L. 88.000
Hyper Zone	L. 118.000
Ikari Warrior	L; 148.000
International Tennis	L. 178.000
Jerry Boy	L. 118.000
Joe & Mac 2	L. 128.000
Joe Boxing	L. 128.000
Kitaro Adv.-Ghost Boy'93	L. 98.000
Metal Jack	L. 148.000
Mickey Magic Adventure	L. 148.000
Mickey's Mag. Quest	L. 148.000
Mytery	L. 118.000
New 3D Golf	L. 98.000
Othello World	L. 118.000
Pebble Deach Golf	L. 148.000
Power Althlete-S. Fighter 3	L. 128.000
Pro-Football	L. 118.000
Pro-Soccer	L. 118.000
Professional Baseball	L. 118.000
Psyco Dream	L. 98.000
Rockjoe Box	L. 148.000
RPM Racing	L. 98.000
Rushing Beat II	L. 148.000
Serpaint Trio	L. 148.000
Song Master	L. 98.000
Soul Blazer	L. 68.000
Spankys Quest -R-	L. 88.000
Starfox	L. 148.000
Street Fighter II	L. 188.000
Strikegunner	L. 88.000
Super Birdie Rush	L. 148.000
Super Bowling	L. 128.000
Super Chinese World	L. 118.000
Super Dimension Force	L. 118.000
Super F1 Hero	L. 148.000
Super Fire Pro Wrestling	L. 88.000
Super Pang	L. 148.000
Super S.W.I.V.	L. 118.000
Super Stadium	L. 78.000
Super Volley II	L. 148.000
Thunderspirit	L. 98.000
Top Racer II	L. 128.000
Twin Bee	L. 148.000
Wonder Boy Magic Adv.	L. 118.000
World Champion	L; 98.000
WWF Wrestling Mania	L. 148.000

GIOCHI SUPERNES

Titolo	Prezzo
Addams Family 2	L. 148.000
Bart's Nightmare	L. 138.000
Batman Return	Telefonare
Battletoads	Telefonare
Blazeon	L. 88.000
Bob	Telefonare
BUBSY (Disponibile)	Telefonare
Capitan Nuvolin	L. 138.000
Chessmaster	L. 118.000
Combatribes	L. 148.000
Congo's Caper	Telefonare
Cybercorp	Telefonare
Desert Strike	L. 128.000
Doomaday Warrior	L. 128.000
Dragon's Lair	L. 138.000
Dream Probe	Telefonare
F15 Strike Eagle	L. 148.000
Fatal Fury	Telefonare
First Samurai	Telefonare
Harley Harmengeous Adv. 93	L. 148.000
Home Alone 2	L. 128.000
Inindo	L. 158.000
Krusty's Super Fun House	L. 118.000
Legend of Mistical Ninja	L. 148.000
Lethal Waepons-Arma Letale	L. 138.000
Mach Warrior	Telefonare
Madden Football '93	L. 138.000
NHL Hockey '93	L. 138.000
On the Ball	L. 138.000
Paper Boy 2	L. 98.000
Pilot Wings	L. 98.000
Prince of Percia	L. 138.000
Push Over	L. 128.000
Rampart	L. 128.000
Road Riot	L. 118.000
Robocop 3	L. 128.000
RPM Racing	L. 98.000
Shadow Run	Telefonare
Shangai II	L. 148.000
Smartball	L. 128.000
Soul Blazer	L. 128.000
Spindizzi World	L. 128.000
Starfox	L. 145.000
Street Combat	Telefonare
Street Fighter II	L. 158.000
Super Battle Tank	L. 128.000
Super Bowling	L. 128.000
Super Conflict	L. 148.000
Super Double Dragon	L. 128.000
Super Mario World	L. 118.000
Super Play Off Football	L. 98.000
Super Scope Bazooka	L. 118.000
Super Soccer	L. 118.000
Super Tennis	L. 118.000
Super Turrican	Telefonare
TKO Boxing	L. 128.000
TMNT4 Turtles	L. 128.000
Tazmania	Telefonare
Terminator	L. 128.000
The Lost Viking	Telefonare
Tom & Jerry	L. 148.000
Toys (Attesissimo)	L. 138.000
Ultraman	L. 128.000
Un Squadron	L. 128.000
Waynes World	L. 148.000
Wheel of Fortune	L. 128.000
Word League Soccer	L. 138.000
WWF Wrestlingmania	L. 148.000
X-Man Spiderman	L. 128.000
Xardion	L. 148.000
Yoshie Cookie	Telefonare
Y's 3	L. 128.000
Zelda 3	L. 128.000

STAR WARS L. 128.000
SUPER MARIO KART L. 118.000

SUPER KICK-OFF L. 100.000 PER SUPERFAMICOM

NOVITÀ ! JOYPAD L. 38.000

NEO-GEO

COMPLETO DI JOYSTICK CAVI E ALIMENTATORE L. 549.000

GIOCHI NEO-GEO

Titolo	Prezzo
3 Gount Bout Wrestl.	L. 399.000
Art of Fighting	L. 399.000
Blues Journey	L. 139.000
Burning Fight	L. 199.000
Crossed Sword	L. 199.000
Cyber - Lip	L. 89.000
Eight Man	L. 199.000
Fatal Fury	L. 419.000
Ghost Pilot	L. 139.000
Joy Joy	L. 99.000
League Bowling	L. 89.000
Magical Lord	L. 99.000
Ninja Combat	L. 139.000
Riding Hero	L. 99.000
Robo Army	L. 169.000
Sengoku	L. 169.000
Sengoku II	L. 399.000
Soccer Brawl	L. 169.000
The Super Spy	L. 129.000

DISPONIBILE ! WORLD HEROES II L. 449.000

CONTROL YOUR CONSOLE

MEGA DRIVE BUSTERS

VALIS III
Per accedere al livello ed al soundtest di questa eccelsa cartuccia per MD è sufficiente premere A, B, C e su alla pagina di presentazione. Lo schermo sfumerà in nero e apparirà il menu.

CENTURION
Ecco a voi un codice che vi permetterà di essere al grado di console, di avere più di cinquecento talenti d'oro e una quindicina di provincie, oltre a quattro armate consolari di 6.600 uomini ciascuna: JVMAD4BRTH5QR4NKV55TAH 6J.

GOLDEN AXE
Trucco vecchio ma sempre efficace: selezionate la modalità arcade, quindi, mentre state scegliendo il personaggio, premete in sequenza giù, sinistra, B e start. In alto a sinistra comparirà un numero. Questo numero indica il livello di partenza. Muovete il pad per selezionare il livello.

DARIUS 2
Vi interessa l'invulnerabilità? Beh allora non dovete fare altro che entrare nello schermo dei titoli e premere A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B. Detto e fatto...

SUPER THUNDERBLADE
Selezionate il livello Hard e, non appena comincia la partita, spostatevi tutto in alto a sinistra. I nemici non riusciranno mai a pupparvi!

SUPER REAL BASKETBALL
Premete A, B, C per accedere allo schermo delle opzioni, ovviamente nello schermo dei titoli...

TAZ-MANIA
Inserite il pad nella porta 2 e premete contemporaneamente A, B, C e start. Potrete selezionare il livello di partenza.

RISKY WOODS
Se riuscite a fare un punteggio abbastanza alto potrete accedere allo schermo degli high score, e fin qui tutto nella norma. Quello che non sapete è che se scrivete EOA troverete un'opzione per selezionare il livello di partenza al posto del sound test, con in più armatura d'oro, 99 piastre e coltelli magici alla potenza massima!

THUNDER FORCE IV
Ecco per la gioia di tutti i megadriviani un trucco veramente tosto! Quello che dovete fare è mettere il gioco in pausa e premere velocemente su, destra, A, giù, destra, A, C, sinistra, su, B, su. Ecco a voi tutte le armi! Ah, dimenticavo, il trucco si può ripetere ripetutamente... Grazie Gabriele Tarsia Incuria.

Ohh, adesso che ho finito mi sento molto meglio! Beh, non mi resta che darvi appuntamento al mese prossimo!

Dave

CONSOLIAMOCI

Se volete scambiare, acquistare o vendere qualsiasi cosa riguardi il mondo delle console questa è la rubrica che fa al caso vostro! L'indirizzo lo conoscete, quindi non mi resta altro da fare che salutarvi... Au revoir!

Dave.

Vendo **Sega Master System** più quattro giochi, tutto a L. 200.000. Per ulteriori informazioni telefonare allo 06/76906652 e chiedere di Claudio (ore serali).

Vendo o scambio moltissime cartucce per **Super Nes** e **Super Famicom**. Telefonare allo 0383/84458 o allo 0383/895665 e chiedere di Stefano.

Vendo **Game Boy** con cavo di collegamento per gioco simultaneo, cuffie stereo, quattro pile e in più cinque stupendi titoli: Dragon's Lair, Tetris, Baloon Kid, Maru's Mission e Serpent. Tutto a L. 250.000 trattabili. Telefonare allo 051/548675 e chiedere di Roberto (dalle ore 14:00 in poi).

Vendo **Sega Mega Drive** più sei giochi a L. 500.000 o solo le cartucce a L. 300.000. Sono anche disposto a fare scambi con altre console. Telefonare allo 0833/539235 e chiedere di Cosimo (dalle ore 20:00 alle ore 21:00 o alle 14:00).

Vendo **Nintendo** con pistola Zapper, due joypad, Quickjoy e con quattro cartucce. Il tutto a L. 300.000 (trattabili). Telefonare allo 015/2564932 e chiedere di Cristiano.(Ore 19:00).

Vendo **Nintendo** più due joypad e quattro giochi: Double Dragon III, Paperboy, Road Fighter, Robocop II (il tutto con relativi libretti di istruzione, imballaggi, garanzie). Il costo è di L. 300.000. Telefonare allo 080/8785909 e chiedere di Roberto.

Vendo o scambio alcuni giochi per **Atari Lynx:** Pac-Land, Xenophobe, Scrapyard Dog (tutti completi di scatola e libretti di istruzione). Telefonare allo 059/842003 e chiedere di Marco (dalle ore 14:00 alle ore 19:00).

Vendo **Nintendo Nes** con pistola Zapper, Super Mario Bros, Duck Hunt, Skate or Die, The Simpsons. Il tutto a L. 300.000 (trattabili). Vendo anche Game Boy con Tetris e Super Mario Bros a L. 125.000. Ancora cinque giochi per Atari Lynx (Pac-Man, Pac-Land, Electrocop, Zarlor Mercenary e Slime World) a L. 30.000 cadauno o a L. 120.000 tutte e cinque. Infine due giochi interessanti per Sega Mega Drive. Telefonare allo 0438/460139 e lasciare il numero di telefono, vi richiamerò io immediatamente.

Vendo due giochi per **Super Nintendo:** Super Mario World (italiano), Tiny Toons Adventures (giapponese) e due joypad. Vendo anche giochi per Sega Game Gear da L. 20.000 a L. 50.000 (sono anche disposto a scambiarli con giochi per Super Nintendo). Telefonare allo 0187/517068 e chiedere di Tiziano (ore serali).

Vendo **Sega Mega Drive** europeo completo di joypad e di cinque cartucce (Sonic, Sonic II, Dark Castle, Super Hydlide, Last Battle). Tutta la merce è fornita di imballo e istruzioni. Questo a L. 470.000. Telefonare allo 02/9845582 e chiedere di Simone (ore pasti). Annuncio valido per Milano e dintorni.

Vendo o scambio (L. 50.000 l'una) le seguenti cartucce per **Mega Drive**: Fatal Labyrinth, Quackshot e Arnold Palmer Tournament Golf. Telefonare allo 041/5260633 e chiedere di Federico.

Vendo **Sega Mega Drive** più un joypad e due cartucce: Sonic e Ghostbusters. Il tutto a L. 300.000. Vendo inoltre Terminator e Quackshot a L. 50.000 l'una. Telefonare allo 0481/61024 (ore pasti).

Scambio con qualsiasi altra console **Game Boy** più guscio e quattro cartucce: Tetris, Super Mario Land, Kung-Fu Master, Prince of Persia. Potrei anche scambiare solo le cartucce. Telefonare ore pasti allo 0522/886781 e chiedere di Claudio (per comodità solo gente di Reggio Emilia).

Vendo **Super Nes** con undici giochi, due joypad e adattatore universale. Il tutto a L. 1.000.000. Telefonare allo 0766/34438.

Vendo più di cinquanta giochi per **Super Nes**, anche novità. Vendo solo in blocco. Telefonare allo 0543/67726.

Vendo o scambio cartucce per **Super Famicom** (preferibilmente in Lombardia). Telefonare allo 035/962064 e chiedere di Daniele (dalle ore 17:00 alle ore 22:00).

Scambio **Game Boy** con dieci cartucce. Telefonare allo 0862/313862 (ore pasti) e chiedere di Alessandro. Annuncio valido per L'Aquila e provincia.

Vendo **Game Boy** più cavetto, cuffia, alimentatore, luce

lente e due cartucce. Il tutto a L. 190.000 (trattabili). Vendo inoltre cartucce per Mega Drive a L. 30.000 l'una. Telefonare allo 085/4151891 o allo 085/4156969 (dalle ore 13:30 alle ore 15:00 oppure dalle ore 20:00 alle ore 22:00).

Vendo **Amiga 500 Plus** con Kickstart 2.0 più i seguenti giochi: Street Fighter II, Sword of Honour, Road Rash, Zool, Turrican I e II, Double Dragon, No Second Prize, Cabal, James Pond e molti altri.. (sono compresi anche molti programmi). Il tutto a L. 250.000. Telefonare allo 041/482038 (dalle ore 13:10 alle ore 21:15).

Vendo **Game Gear** con alimentatore e cinque giochi a L. 350.000. Telefonare allo 051/6130665.

Vendo **Sega Mega Drive** con un joypad, trasformatore, cavo pal e i seguenti giochi: Centurion, California Games, Joe Montana '92, Road Rash. Il tutto a L. 600.000 (trattabili). Telefonare ore serali allo 041/4569909 e chiedere di Simone.

Vendo **Nintendo Action Set**, completo di due joypad, pistola Zapper, cavo TV, alimentatore e cinque ottimi giochi (Super Mario Bros I, Super Mario Bros III, Konami Hyper Soccer, Road Fighter e Duck Hunt) in ottime condizioni e con relativo libretto di istruzioni, a L. 250.000 trattabili. Telefonare allo 080/928288 e chiedere di Francesco.

Scambio cartucce per **Mega Drive**. Telefonare allo 0425/422226 e chiedere di Federico.

Vendo **Nintendo Nes** con le seguenti cartucce: Super Mario Bros, The Adventures of Bajou Billy, Dragon's Lair, Castlevania, Star Wars, Caveman Ninja e quattro numeri di Zzap!, il tutto in ottime condizioni e munito di imballi originali e relativi libretti di istruzione. Telefonare ore pasti allo 049/8015496 e chiedere di Riccardo.

Vendo **Nintendo Control Deck** con due cartucce: Robocop III e Super Mario. Il tutto al prezzo di L. 260.000. Telefonare ore serali allo 0185/66344 e chiedere di Simone.

Vendo **Sega Mega Drive** in ottime condizioni, ancora con imballo, completo di cavi di collegamento, joypad, cavo antenna, trasformatore, compatibile con cartucce americane e giapponesi più Shining in the Darkness, Desert Strike, Quack Shot, Thunder Force IV, Golden Axe II, Atomic Robokid e Gynoug. Tutto questo a L. 700.000. Telefonare allo 011/9321514 e chiedere di Alberto.

Vendo **Game Gear**, con imballi originali e cinque giochi: Castle of Illusion, Columns, Ax Battler, Kick Off, Fantasy Zone. Il tutto a L. 250.000. Telefonare allo 0131/856097 e chiedere di Marco.

Vendo **Nes** con due joypad e i Simpson a L. 160.000. Vendo inoltre separatamente i seguenti giochi: Super Mario Bros III, World Cup, Solstice, Total Recall, World Wrestling, Adventure Island II a L. 50.000 l'una. Scrivere ad Alessio Fracchia - Spalto Palestro 5 - 15073 Castellazzo Bormida AL.

Vendo o scambio **Sega Mega Drive** con un Game Gear. Telefonare dalle ore 14:00 alle ore 15:00 allo 0884/62253 e chiedere di Matteo.

Vendo **Sega Master System II**, con un gioco in memoria e un altro non incluso nella console. Questo a L. 150.000. Telefonare allo 079/241293 e chiedere di Federico.

Scambio per **Sega Mega Drive** molte cartucce, tutte in ottime condizioni. Per ulteriori informazioni telefonare allo 0185/313943 e chiedere di Carlotta.

Scambio **Game Boy** completo e perfettamente funzionante più Tetris e Burger Time Deluxe con Mega Drive. Sono anche disposto ad aggiungere del denaro. Posso anche vendere il Game Boy con i giochi a L. 140.000. Telefonare allo 049/5953324 e chiedere di Andrea (dalle ore 14:00 alle ore 17:00).

Vendo **Sega Game Gear**, con tre giochi e Master Gear Converter. Il tutto alla modica cifra di L. 400.000. Telefonare allo 0331/552772 e chiedere di Marco (ore pasti).

Vendo **Nintendo** con undici giochi. Telefonare allo 0331/799218 e chiedere di Luca (dalle ore 17:05 alle ore 22:30, non telefonare assolutamente di Giovedì).

Vendo i seguenti giochi per **Game Gear**, tutti in perfetto stato, con imballi originali, al prezzo di L. 30.000 l'uno (non trattabili): Wonderboy, Putt & Putter, Fray, Out Run, Super Monaco GP. Telefonare allo 0933/938404 o allo 0336/881943 e chiedere di Diego.

Vendo per **Super Famicom** Power Athlete a L.100.000 o lo scambio con uno dei seguenti giochi (americani o giapponesi): Mystical Quest, Parodius, Tiny Toons, Road Runner o altri. Telefonare allo 0432/690209 e chiedere di Luca (ore pasti).

Vendo per **Game Gear** i seguenti giochi tutti con scatole e manuali originali: Spiderman, Donald Duck, Revenge of Drancon, Devilish a L. 30.000 l'una, oppure scambio con cartucce per Super Nintendo (versione italiana). Telefonare allo 0543/84353 dalle ore 19:30 in poi e chiedere di Paolo.

Compro cartucce per **Sega Master System**, di qualunque genere e anno di uscita. Telefonare allo 095/845170 e chiedere di Filippo (ore pasti).

Vendo **Commodore 64**, con molti accessori e altrettanti giochi sia su cassetta che su floppy disk, tre floppy disk vuoti e una utility per caricare più velocemente i giochi. Valore totale 1.100.000. Il prezzo sarà da decidere al momento del probabile acquisto. Per ulteriori informazioni telefonare allo 0923/972177 e chiedere di Andrea (dalle ore 16:30 in poi).

Vendo i seguenti titoli per **Master System** a L. 50.000 l'uno: Asterix, Ritorno al futuro parte III, Sagaia, Super Monaco GP, Lord of the Sword, Golvellius, California Games, Sonic, Ace of Aces. Telefonare allo 0733/70736 e chiedere di Luca (dopo le ore 20:00).

Vendo alcune cartucce per **Nes** a L. 35.000 l'una. Vendo inoltre Commodore 64 completo di istruzioni e imballi, cinque joystick, una valigetta colma di giochi (oltre cinquanta più una fantastica pistola Defender 64). Il tutto al modico prezzo di L. 300.000. Telefonare ore pasti allo 089/792455 e chiedere di Giuliano.

Vendo molti giochi per **Sega Master System**. Tutto in ottime condizioni. Telefonare allo 070/653631 e chiedere di Paolo.

Vendo/scambio/compro cartucce per **Neo Geo** home version. Telefonare allo 0464/504125.

Vendo per **Game Boy** la cartuccia Fist of the North Star, completa di custodia e scatola, a L. 30.000. Telefonare allo 02/7532972 e chiedere di Niccolò

ARCA INFORMATICA - GORGONZOLA (MI)

Via Trieste, 13 Tel. 02/9513570

SEGA MEGADRIVE

SEGA MEGA CD

SUPERNINTENDO

SUPERFAMICOM

SUPERNES

GAME GEAR

GAME BOY

AMIGA - 600 - 1200

OFFERTE PACCHETTI
PER NEO GEO
INTERPELLATECI

OFFERTISSIME

PREZZI DI REALIZZO

SUI GIOCHI PER:

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

SUPER FAMICOM

SUPER NES

GAME GEAR

GAME BOY

ACCESSORI

TELEFONATE !!!

SIAMO MIGLIORATI!

I NOSTRI PREZZI SONO OTTIMI CON UN BUON ASSORTIMENTO DI TITOLI.

TELEFONA RISPONDEREMO CON SERIETA' E CORTESIA

VENDIAMO ANCHE PER CORRISPONDENZA

PRIMA DI ACQUISTARE SENTI ANCHE NOI, NON SI SA MAI....

Teknos Trading

Importazione e distribuzione apparecchiature elettroniche

Via Amendola, 47 - 18100 IMPERIA
Telefono 0183-29.07.72 / 29.91.91

Nintendo

In questi negozi potrete trovare le ultime novità dell'importazione

CN
ALBA - FANTASY C.so M. Coppino, 10
ALBA - L'ELECTRIQUE V. Toppino, 2
BRA - VIDEOMAGIC V. Gianolio, 38

GE
CHIAVARI - DADAUMPA Gall. di C.so Garibaldi, 16/18
GENOVA - COLUMBUS 92 V. Rimassa, 130/r
GENOVA - VIDEOMANIA V. Posalunga, 104 R
SORI - VIDEOTECA POI VEDIAMO V. Sauli, 19
S.SALVATORE di C. - NONSOLOVIDEO V. Coduri, 176

IM
ARMA DI TAGGIA - DA ANTONELLA V. Stazione
BORDIGHERA - CARTOLERIA RIVIERA
DIANO MARINA - PICCOLO BAZAR V. Canepa, 1
IMPERIA - DADO P.zza Dante, 14
IMPERIA - MIETTO V. Cascione, 140
IMPERIA - OFFICE & GAMES P.zza Bianchi, 9
PIEVE DI TECO - B.M. C.so M. Ponzoni, 24
SANREMO - IL PAESE DEI BALOCCHI V. Palazzo, 80
VALLECROSIA - ANNA SPORT V. Aprosio, 145
VALLECROSIA - FILMANIA V. Papa Giovanni XXIII, 23
VENTIMIGLIA - F.lli RAGGI V. Cavour, 51

LU
ALTOPASCIO - VIDEO & SIMPATIA V. Marconi, 16
FORTE DEI MARMI - VIDEOSPACE V. Canova, 78/a
LUCCA - MONITOR V. Brunero Paoli, 17/a

MS
CINQUALE - COMPUTERSPACE V. Cateratte, 128
MARINA DI CARRARA - VIDEOSTAR V. Parma, 16/bis

SI
SIENA - TOP VIDEO V. Cecco Angiolieri, 45
CASTELNUOVO M. - VIDEOFANTASY V. Aurelia, 12

SP
DOG. DI ORTONOVO - VIDEOFANTASY 2 V. Aurelia
LA SPEZIA - PEDACI VIDEO CLUB V. Prione 73
LA SPEZIA - TOP VIDEO V. Lunigiana, 618
LA SPEZIA - VIDEO CLUB PEDACI V. Fiume, 317
LA SPEZIA - VIDEO CLUB PEDACI V.le Italia, 198
LA SPEZIA - VIDEO MUSIC CENTER V. N. Ricciardi, 19
SARZANA - LA VIDEOTECA V. U. Muccini, 39

SV
ALASSIO - BABILONIA F. VIDEO V. XX Settembre 156
ALASSIO - CARTOLERIA PINO V. V. Veneto, 114
ALBENGA - VIDEOMANIA V. del Roggetto, 9
ALBENGA - CARTOLERIA ATENA V. Martiri della L. 24
ANDORA - VIDEO ANDORA P.zza S. Maria, 13
BORGHETTO S.S. - L'IDEA C.so Europa, 49
SAVONA - VIDEOMAT V. Alfieri, 10 r
ZINOLA - NIGHT & DAY V. Nizza, 256

TO
CAMBIANO - LA PAZZA IDEA V. Onorio Lisa, 32
MONCALIERI - WORLD VIDEO V. Tenivelli, 2
PINO TORINESE - NONSOLOVIDEO V. Roma, 109
SETTIMO TORINESE - NEW TOP VIDEO V. Petrarca, 24
TORINO - VIDEOLANDIA V. Gorizia, 86
TORINO - GDR C.so Regina Margherita, 134
TORINO - FILM & FILM V. Bionaz, 23

Contattate il numero 0183 - 29.91.91, potrete ottenere informazioni dettagliate sui servizi che offriamo ai nostri clienti, tra i quali questa pubblicità gratuita, ilservizio prenotazione novità, la hot line telefonica, le informazioni aggiornate del mercato americano e, non ultima, la garanzia di non vendere ai privati per corrispondenza: una rete di agenti è a vostra disposizione per seguirVi e consigliarVi l'acquisto più opportuno.

Dal 6 all' 8 Giugno
attendiamo tutti gli operatori
alla Fiera di Rimini
HOME VIDEO INSIEME

VIDEOLAND

APERTI DALLE 10.00 ALLE 20.00
DOMENICA E LUNEDI DALLE 15.00 ALLE 20.00
ORARIO CONTINUATO
DOMENICA APERTO
MM Loreto (USCITA VIA CARETTA)

NOI SIAMO QUI

SI RINGRAZIANO TUTTI I SOCI
PER AVERCI CONSENTITODI ESSERE I PRIMI SPECIALIZZATI NEL SETTORE DEL NOLEGGIO VIDEOGAMES E CONSOLE.
NOI VOGLIAMO RICAMBIARE LA LORO FIDUCIA CON NOVITÀ MEGAGALATTICHE.

NOLEGGIO
24 H SU 24 DI VIDEOGAMES

NOLEGGIO
SEGA CD GAMES

DIMOSTRAZIONE E PROVA DEI GIOCHI
GARE DI VIDEOGAMES A PREMI

- SUPER NES ☆ GAME GEAR
- SUPER FAMICOM ☆ GAME BOY
- ATARI LINX ☆ SNKNEO GEO ☆ MEGA DRIVE

NON DIMENTICARE
Altri dicono di avere prezzi stracciati, imbattibili...i nostri sono da Vedere... da Sentire!!

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - M.M. Loreto

Db_Line srl
V.le Rimembranze, 26/c
21024 Biandronno (VA)

Tel.0332.819104ra
Fax.0332.767244
VOXonFAX 0332.767360

LA TECNOLOGIA NEL COMMERCIO

Riservato ai rivenditori

SI RICERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE

VOXonFAX: Dal telefono del vostro fax chiamate lo 0332:767360. Vi risponedera' VOXonFAX che Vi fornira' in automatico 24/24h informazioni sui ns. prodotti. Tutte queste informazioni verranno inviate automaticamente al vs. apparecchio fax. DOCUMENTI DISPONIBILI: **Informazioni sui servizi offerte ai i rivenditori. Listino completo rivenditore- Offerte speciali e promozioni - Servizio Novita'- Effettiva disponibilita' di magazzino** (aggiornata ogni 2 ore.) - **Immagini dei giochi venduti.**
Richiedete il vostro codice di accesso chiamando lo 0332.819104 o inviando un fax con i dati della vostra attivita' allo 0332.767244.

Db_Line, insieme a:
2 Company USA
1 Company di Taiwan
2 Company Giapponesi
2 Company di Hong Kong
E' PRONTA A LAVORARE CON VOI!!

-IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE DI CONSOLES-VIDEOGAMES-ACCESSORI
-CONSEGNE 1/2 corriere in tutta Italia.
-SERVIZIO NOVITA' 1/2 fax settimanale
-ASSISTENZA TECNICA
-CONSULENZA NELL'ACQUISTO
-NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'
-**TUTTI I GIOCHI SONO ORIGINALI**

BOVAS' HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

ETIMOLOGIKO!

Carissimi lettori, benvenuti a questo ennesimo (forse il quindicesimo, non ricordo bene) appuntamento col Bovas' Hard Café, ovvero il salotto epistolario più amato dell'universo. Come prevedibile, iniziano a fioccare le risposte al mega-referendum indetto tre mesi or sono, e le cui domande sono state ribadite anche il mese scorso. Vi raccomando di intervenire numerosi nella questione, perché solo con una significativa affluenza di lettere a "te lo do io il voto!" potremo apportare delle sostanziali modifiche alla rivista, in modo da migliorarla e avvicinarla quanto più possibile ai gusti dei suoi lettori. Per il resto non possiamo fare altro che ringraziare tutti coloro che mensilmente ci seguono, ci scrivono con sempre maggiore entusiasmo e, naturalmente, un grazie particolare a tutti quelli che ci sono venuti a trovare all'Abacus e al Salone dell'Infanzia.

Noi Bovas

DIAMO VOCE AL DISSENSO

Salve Bovas, vi sto scrivendo col sottofondo del Freddie Mercury Album (probabilmente il più grande spreco di vinile, cassette & CD mai apparso sul mercato - ce l'ho anch'io NdMA), premetto che ho solo pochi numeri della vostra rivista (nr 11, e dal 14 in poi), cioè da quando ho cominciato a interessarmi all'argomento console, e ora ne ho comprata una che si è andata ad affiancare al mio Amiga. Vorrei dire la mia sulla vostra simpatica rivista. Iniziamo del punto più dolente: la posta, ebbene sì, non ci siamo per due motivi: 1) il vostro atteggiamento (di voi Bovas intendo), il modo di scrivere e le risposte che date, il tutto è assolutamente polemico, oltre che "volgare" (non prendetela alla lettera, non mi viene in mente il termine adatto), capisco che lettori come Lord SNK (ormai famoso) possono far innervosire (per non dire incazzare), ma allora perché pubblicarlo? Per far vedere quanto possa essere stupida una persona? Non c'è bisogno, basta guardarsi attentamente intorno. Non capisco il vostro atteggiamento polemico e ipocrita (e non rispondetemi con frasi tipo "perché noi siamo i Bovas"). Lo so, sembra un discorso da saputello, ma lo faccio solo perché mi sta a cuore la rivista; un'ultima cosa, non abbassatevi nelle risposte allo stesso livello di chi vi scrive. 2) Mi dispiace ammetterlo, ma chi contribuisce a rendere inconcludente e stupida la posta siamo noi lettori, le lettere che fin'ora ho letto sono nel 90% dei casi o insulse, o idiote, o semplicemente demenziali e nel complesso poco interessanti (non che la mia sia meglio). Va bene l'umorismo, ma leggere solo lettere di porcospini blu, psichiatri, preti, extraterrestri, ed esaltati vari, è alquanto sconfortante. Oltre che poco divertente (aoh, decidiamoci: le vuoi serie o divertenti? NdP). Con questo ho chiuso l'argomento posta, per quei pochi che sono rimasti svegli posso continuare con altri argomenti.

1) Le recensioni sono ben fatte, ma perché non separate il commento dal resto per rendere il tutto più comodo e intuitivo?

2) Personalmente non sopporto i recensori che parteggiano spudoratamente per la propria console (o computer) all'interno della recensione.

3) Sono favorevole alle nuove rubriche, a quelle già esistenti ne aggiungerei una dedicata ai comix, come esisteva tempo fa su TGM. (a tale proposito un saluto a BDM).

4) Ecco a voi un quiz musicale (anche se non è TGM) (appunto, tagliato. NdBovas)

The last Czarnian
(Lobo per gli amici)

PS: forse non avete notato che ho omesso apposta quale console posseggo, vediamo se indovinate...

Carissimo Czarniano (o posso chiamarti Lobo?) ho letto la tua missiva con un certo interesse, visto che espone delle critiche ragionate e frutto di un confronto. Tu dici che siamo polemici e volgari, e in parte è vero. Dico "in parte" perché, almeno a mio avviso, questo atteggiamento è limitato a una certa percentuale di lettere. Curare la posta non è esattamente la cosa più semplice da fare, in una rivista, e quando si inizia a farlo, ci si può porre in due modi nei confronti dei lettori. Il primo (che va per la maggiore) è

quello di sembrare super-partes, ponendo la rivista in primo piano, giudicandola perfetta, dando velatamente (e mai esplicitamente) del cretino a chi effettivamente lo merita, e stroncando con una fine ironia le critiche più inutili. Si può fare anche una posta intellettuale, pilotandola in maniera che sembri tale, ignorando la "massa" di lettere di media qualità che giungono alla redazione. La "Qualità" che valica la "Quantità", insomma. Noi invece, limitatamente a Consolemania, abbiamo deciso di porci volontariamente sullo stesso piano del lettore, di scrivere una posta talmente lunga che certe volte Gandolfi (il nostro valente grafico NdAlex) non dorme la notte per impaginarla nello spazio (sempre troppo esiguo) a disposizione. Questo per dare spazio a TUTTI, perché secondo noi la "qualità" deve essere espressione della "quantità". Ovvero: se su cento lettere novanta sono demenziali, mi sembra perfettamente inutile pubblicare solo le dieci serie. Forse la posta sarebbe meno demente, ma certamente non sarebbe più espressione della "verve" dei lettori. Non fraintendere, comunque: con questo non voglio assolutamente darti ragione, in quanto ritengo che la qualità media della posta di CM sia discretamente elevata. Per il resto, grazie per i complimenti, alla prossima (magari firmata)...

CI HA RISCRITTO L'ANONIMO, ANZI NO!

...Cioè anzi, quello che doveva essere l'anonimo oppure oddio che casino! Beh fatto sta che dopo la "rivelazione" di due mesi fa, ci è arrivata la seguente smentita, che volentieri pubblico di seguito:

"Cari Bovas, colui che vi scrive è il VERO Sansone Nicola. Tanto per cominciare ci tengo a precisare che quella lurida e putrescente lettera sul nr 18 firmata a nome mio l'ho letta per la prima volta su Consolemania il I aprile 93 (lo stesso giorno in cui ho comprato tale numero) e fino a tale data dubitavo che quel (espressione colorita censurata NdAlex) dell'anonimo napoletano ce l'avesse ancora con me per quella faccenda... beh, avrete capito che non sono io l'anonimo..."

Dopodiché il caro Nicola se la prende con un tale (nome tagliato dal sottoscritto NdAlex), che da più di una segnalazione pare essere il -stavolta- vero anonimo napoletano. A questo punto, però, urge una spiegazione da parte del sottoscritto, il quale ha avuto il "piacere" di rispondere a tutte le lettere degli anonimi -veri o finti che fossero- in passato. Devo dirti, caro Nicola, che se davvero questa è stata una macchinazione alle tue spalle, è riuscita davvero bene, perché la lettera che ho pubblicato sul nr 18 non era l'unica che mi era giunta a nome tuo, anzi, era addirittura la terza! Le cose, comunque, sono andate così: la prima lettera dell'anonimo era scritta con una calligrafia che adesso non ricordo (è passato un anno, e ne avrò lette a migliaia, di lettere, in questo periodo), chiamiamola di tipo A. Dopodiché mi è giunta una seconda lettera, che ho conservato a parte. E questa era scritta con calligrafia "B". Poi mi sono giunte tre lettere a nome tuo. Bene, due delle quali con la stessa calligrafia "B". A questo punto io, cosa dovevo pensare? In ogni caso, questo sembra essere diventato il mistero per eccellenza della posta di CM (ricordate il caso Balda e gli annali di Zzap!?), e per tanto invitiamo tutti quanti a smetterla con certe stupide macchinazioni. OK? Ah, Nicola, vuoi ridere? Mi sono appena giunte altre due lettere firmate col tuo nome...

LETTERA SERIA

Non pensavo che esistesse gente "matura" fra i lettori di CM. Rimango spesso sconvolto dall'incredibile quantità di stupidaggini che leggo normalmente nelle lettere (anzi, mi chiedo come facciate a sopportarle) (masochismo. NdP)(E cupidigia. Più scrivono più pigliano... NdAlex). Oggi, primo aprile 1993 sul nr 18 noto una lettera dal titolo "leggere attentamente, please". Seguo il suggerimento e, alla fine, penso: 16 anni? Anche io ho 16 anni (e ho pure i mei "problemi" in famiglia), ma nonostante tutto sono contento. Ho un Super Famicom che utilizzo raramente, più che altro sono appassionato di alta fedeltà (non so se conoscete riviste come Suono, Audio Review, ecc) (una volta leggevo Digital Audio Club, ma poi mi sono stufato perché tra un numero e l'altro passavano sempre sei mesi... NdP), e poi di Musica, Anime e Manga (e non disdegno Marvel, DC e co.). E leggere di una ragazza che, così giovane, non ha più sogni, e che per giunta nonostante sia carina (io ci credo) viene addirittura "schifata" (che brutta parola!) dai suoi coetanei per questa sua passione mi fa veramente rabbrividire.
Con quale diritto possono permettersi un simile comportamento? Perché sono ignoranti, viziati e credono che la vita sia un gioco. I miei più sinceri auguri, Sasha, anche se non è il tuo vero nome è molto bello. Ovviamente, ciao Bovas!

M.P.

Carissimo M.P., come vedi ho esaudito la tua richiesta di pubblicare solo le iniziali, anche se io, fossi in te, mi sarei firmato per esteso: d'altronde chi dice cose intelligenti non ha niente di cui vergognarsi. Bene, a questo punto non mi resta che invitarvi a leggere anche la lettera che segue...

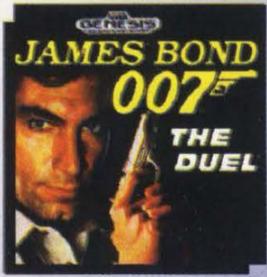
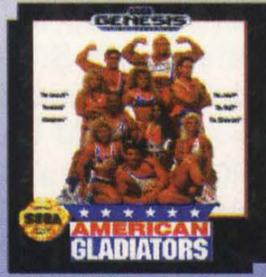
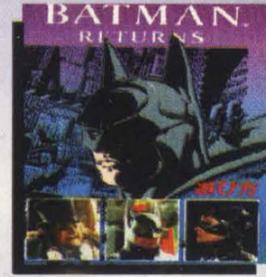
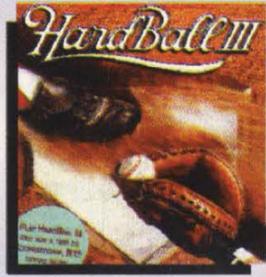
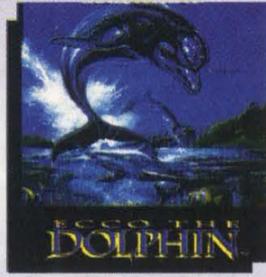
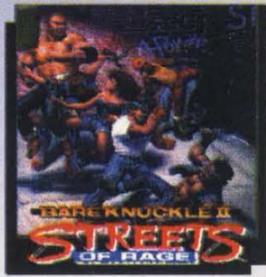
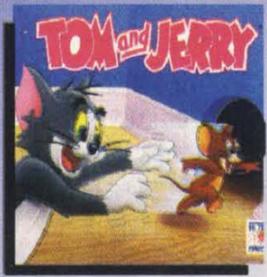
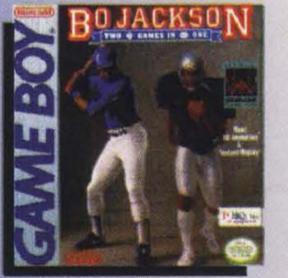
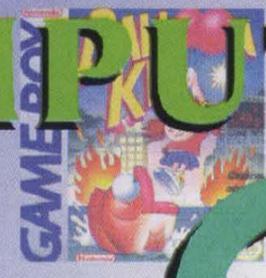
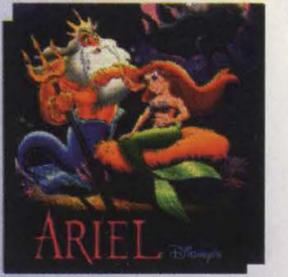
INDOVINA STASERA CHI VIENE A CENA...

Carissimi Bovas, vi ricordate di me? Sono Sasha, apparsa sul nr 18 (Aprile). Grazie di tutto. E' vero, ho esagerato un po' con il tono drammatico, ma mi volevo sfogare e come vittime ho scelto voi. Mi perdonate? Comunque siete stati fantastici (soprattutto Alex) (Ehm... Scusa la -doverosa- precisazione, ma quella risposta l'ho scritta io, Paolo... NdP)(sottoscrivo NdAlex), vi ringrazio ancora per quello che mi avete detto, con il vostro aiuto ho iniziato ad avere un rapporto abbastanza buono con mia madre. Quando ho comprato CM e ho iniziato a leggere la mia lettera mi sono sentita emozionata, ma avevo anche tanta paura. Paura che voi mi avreste mandata "a quel paese" e invece... uhm... solo se ci penso mi vengono le lacrime. Come farei se non esistessero i redattori di CM (e gli altri). Come potrei mai ricompensarvi? Basterà tutto l'oro dell'universo? (non so. Io mi accontento di tutto quello della Terra... NdP). Comunque, se per caso voleste saperlo, la mia situazione si è aggravata ancora di più; io non posso credere, che nonostante tutto questo riesco ancora a trovare la forza di andare avanti e di non arrendermi. Forse perché ci siete voi, che, anche se non lo sapete, mi aiutate ad affrontare tutto con serenità. Sarò in debito con voi per tutta la vita (esagera NdP), ed anche oltre (eh sì, mi dovrete sopportare per sempre). Grazie ancora... Ok ok, ho finito, vi saluto! Un bacione a voi Bovas e uno enorme enorme ad Alex (accetto incondizionatamente anche se ho solo appoggiato la risposta di Paolo NdAlex)

Sasha

Oh, finalmente potrò tornare a dormire la notte. Sai, ho pensato a lungo alla tua lettera, e ho passato due mesi a chiedermi se per caso la mia risposta andasse tutta bene o meno, se fosse equilibrata, ecc ecc. Sono molto contento che quelle parole ti siano servite, sapere che ora il rapporto con tua madre è migliorato mi fa veramente piacere. Tuttavia alla fine ci scrivi che i tuoi problemi sono nel complesso aumentati... Continua a scriverci, se vuoi lasciaci pure nome e indirizzo completi. Forse non ci sarà possibile essere una soluzione "fisica" per le tue preoccupazioni, ma fin dove potremo arrivare con la nostra amicizia o le nostre risposte, stà tranquilla che faremo il possibile per arrivarci, io per primo.

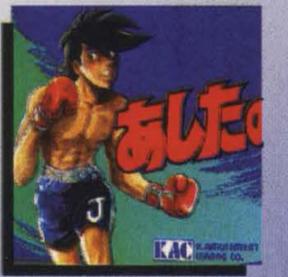
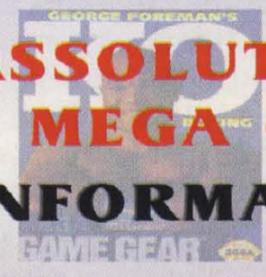
GLI SCOPPIATI CI SANTIFICANO...

Santissimi Bovas, vi scriviamo perché non sappiamo cosa fa-

FINALMENTE DISPONIBILE L'ADATTATORE
UNIVERSALE PER MEGA CD.
OGGI PUOI UTILIZZARE QUALSIASI GIOCO
(USA, ITALIA, JAPAN) SU TUTTI I MEGA CD.
IN OFFERTA LANCIO A LIT. 99.000

COMPUTER ONE

TEL. 051-343.504
(10 LINEE R.A.)
FAX. 051-344.906

DISPONIBILE IL NUOVISSIMO CONVERTER PER
MEGADRIVE CHE PERMETTE DI UTILIZZARE TUTTI
I GIOCHI AMERICANI PROTETTI (X-MEN, AGASSI TENNIS,
FLASHBACK ECC) SU QUALSIASI MEGADRIVE AL PREZZO
SPECIALE DI LIT. 35.000

SUPER NINTENDO + 2 JOYSTICK + CAVO SCART + SUPER MARIO WORLD L. 349.000	MEGA DRIVE+ STREET OF RAGE2 L. 295.000	GAME BOY CONSOLE + TALE SPIN L. 169.000	SEGA MEGA CD + SEI GIOCHI L. 749.000

NOVITA' ASSOLUTA
MEGADRIVE 2 + MEGA CD 2 !!!
TELEFONA PER INFORMAZIONI...

BOVAS'HARDCAFE'

re e per porvi alcune domande (direi proprio che la delicatezza non è il vostro forte... NdD):
1) ci regalate un Neo Geo, un Super Famicom, un Mega Drive, un PC Engine Duo e un Gig Tiger (la Sirenetta) (noi preferiamo l'ultimo perché è compatibile con tutte le console tramite un apposito cavo che voi ci fornirete...).
2) Ieri abbiamo lanciato il SF giù dal balcone del terzo piano, si è rotto misteriosamente, come mai?
3) Sapete che un mio amico beota ci ha raccontato di possedere un computer a un mega byte?
4) Ci consigliate un solo, misero gioco di genere picchiaduro per SF?
5) Esiste un convertitore che permette di usare i giochi del Mega Drive sul Super Famicom?
6) Che voto dareste a Power Athlete, se non lo avete già recensito?
Hey, Paolone, ce li abbiamo anche noi i due remix di Born To Be Abramo di Elio e Le Storie Tese!

Tanti pugni sul naso da Berra Davide e Cucco Matteo...

P.S. Pubblicateci, vi preghiamo, è la centoventiquattresima volta che vi scriviamo...
P.P.S. Se non ci pubblicherete prenderemo in ostaggio Dave (non credo proprio... NdD).

Cari "scoppiati", che ne dite di qualche bella seduta in compagnia del nostro strizzacervelli di fiducia, nonché grande estimatore, ovvero il signor Alleori? Data la mia immane bontà rispondo io stesso alle vostre domande (incredibile, non ho ancora detto "puppare"! Ops, come non detto... NdD):
1) Sparatevi subito in testa con una bella doppietta, poi ne riparliamo, sempre che voi ne abbiate ancora voglia...
2) Non so, provate a fare lo stesso con voi stessi e poi raccontatemi le vostre esperienze...
3) Bravi, già che ci siete buttate giù anche lui...
4) Non vorrei cadere nella banalità rispondendo ad una domanda del genere...
5) Sì ma costa dieci milioni, quindi che ne dici di comprarti anche un Mega Drive?
6) Sicuramente un voto sotto lo zero...
Vi saluto caldamente...

LA FABBRICA DI GELATI DI GIOVE...

Cara redazione di Console Mania, come va? Chi vi scrive è il capitano Antonio Tirelli, comandante della stazione orbitale ATlrl38 nonché dirigente della fabbrica di spinaci di Giove (ma è solo un hobby).
Vi ho scritto dalla mia casa di Alpha Centauri per porre una domanda a tutti quei lettori che assiduamente scrivono nel Bovas' Hard Café per controbattere alla critiche che alcuni lettori vi fanno...
Ebbene, la domanda è questa: non vi sembra di esagerare quando rispondete alle osservazioni che vengono fatte nei confronti della rivista (o anche nei confronti dei videogiochi) da altri lettori?
Non sono stato chiaro? Ok, mi rispiego meglio. Quando controbattete a una critica dovreste limitarvi a far presente all'autore della stessa che ha sbagliato e che il suo giudizio non è motivato (mi scuso per le troppe ripetizioni presenti nella frase)(non ti preoccupare, l'ho cambiata in modo da evitarle NdAlex).
Invece voi umiliate e offendete chi vi critica. Certo, sfogarsi un tantino è giusto, ma di lì a dare dell'animale a un povero disgraziato (non in senso dispregiativo) o a dirgli di nascondersi nella cripta di Zio Tibia, beh, è un po' esagerato! Bene, spero di essere stato chiaro. Attendo la risposta dei lettori (specialmente la risposta di una certa Sandra Posta).
Saluti dal comandante Antonio Tirelli...

Caro Antonio, credo che tu non abbia ben capito come mai noi agiamo in cotal maniera: non so se te ne puoi rendere conto solo leggendo la rivista, ma la maggior parte della gente che mi frequenta asserisce, senza ombra di dubbio, che io sia (una persona poco morigerata e dal temperamento aggressivo. Sostituzione effettuata d'ufficio... NdAlex). Se uno vuole discutere con me, e mi riferisco a qualsiasi argomento, io sono sempre disponibile, ma se pinco pallino si diverte a sparare idiozie, beh, stia pure sicuro che i miei insulti, ed anche quelli di Paolo, non ce ne dimentichiamo, sono lì che lo aspettano. Fine della storia...

SECONDO VOI I BOVAS SONO PROPRIO FESSI?

Carissimi Bovas, sono una ragazza di 15 anni e mi chiamo Ambra. Posseggo un MD e sono molto felice della mia console. Spero di non finire nell'angolo della prof (ne approfitto per salutarla) (ah, allora sei una lecchina! E beccati questo tre! NdProf), dico questo perché in italiano ho cinque di scritto e tre di orale. Vorrei farvi qualche domanda e so che mi risponderete (certo come potrei non farlo! Leggetevi la mia risposta e lo scoprirete... NdD):
1) Il Mega CD ha veramente 32 bit come dicevano nei programmi che lo sponsorizzano?
2) Quanto dobbiamo aspettare ancora, noi possessori di MD o MCD, per giocare finalmente a Street Fighter 2 sulle nostre console?
3) Esiste una rivista come la vostra dove si trovano più notizie sul Mega CD?
4) Quando uscirà Bubsy per MD?
5) E' meglio il PC Engine o il Mega CD?
6) Si può avere un CM con più recensioni e meno pubblicità?
7) Quando uscirà Dracula su Sega MCD?
Spero che in redazione non vi

ASSISTENZA TECNICA SPECIALIZZATA SU OGNI PRODOTTO VENDUTO
In un LAMPO dall'Oriente e dagli States
le ultime NOVITA' per la tua console preferita
FUTURE GAMES

IMPORT · JAPAN · USA
soft mania

siate arrabbiati leggendo la mia lettera (e perché dovremmo? NdD). Un grande saluto anche dalle altre ragazze di Non è La Rai. Se risponderete alla mia lettera andrò bene a scuola (non credo proprio, NdD).

Un bacione da Ambra.

Carissimo furbone, non credere che sia sufficiente spedire la lettera da Roma per farmi abboccare! Ma vi pare possibile che una che continua a dire "non hai studiato" o "io studio tutto il giorno" possa ammettere di collezionare delle insufficienze a scuola? Non credo proprio, anche perché credo che la vera Ambra non vada più a scuola... Se mi lasciassi scappare l'occasione sarei però uno stolto, quindi perché non inviare un messaggio all'Ambra "autentica"? Detto fatto: cara Ambra, devi sapere che tu insieme alla tua degna compagna Ilaria e a una certa Roberta siete parte integrante di uno dei miei sogni ricorrenti... (Tagliata la descrizione del sogno, che si conclude comunque con il decesso delle succitate signorine. Sei un po' nervoso in questo periodo, Dave? NdAlex).
Ora siete contente? A risentirci...

L'INSODDISFATTO IMMAGINARIO...

Cari amici di Console Mania, sono un vostro affezionatissimo lettore e seguo la rivista dal numero tre, non perdendo mai un numero. Vi ho scritto moltissime altre lettere e mai mi sono visto pubblicato, ma credo che, evidentemente, i quesiti che vi proponevo non fossero abbastanza interessanti. Sono un insoddisfatto possessore di Game Boy e Game Gear, insoddisfatto perché con questi due portatili non ho l'occasione di giocare con la categoria di giochi che preferisco: i beat 'em up. Più volte ho pensato di acquistare un Super Famicom o un Neo Geo e a proposito di quest'ultimo ho constatato che, al di là della spesa iniziale per la console, ogni cartuc-

GAMEBOY

+ gioco in omaggio

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Bram Stoker's Dracula • Chuck Rock • Lethal Weapon • NFL Quarterback Club • Spiderman 3 • Empire Strikes Back • Indiana Jones Crusade • Jimmy Conners Tennis • Robin Hood • Speedy Gonzales • Super Dodge Ball • Bomber Boy • Qix • Aerostar • Asteroids • Bart Simpson • Battletoads • Blades Of Steel • Boomer's Adventure Asmik • Boxxle • Castelvania • Chase H.Q. • Choplifter • Contra Spirit • Ecc.

169.900

MEGADRIVE

SCART - RGB + gioco in omaggio

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Alien vs. Predator • Batman Revenge Of Joker • Double Dragon 3 • NBA All Star Challenge • Sylvester & Tweety • Tiny Toons Adventures • Young Indiana Jones • Bart Simpson's Nightmare • James Bond 007 • King Of Monsters • Shinobi 3 • X-Men • Amazing Tennis • American Gladiators • Bram Stoker's Dracula • F-15 Strike Eagle 2 • Hook • Strider 2 • XDR • Crack Down • Darius • Mickey Mouse - Fantasia • Monster Hunter Yoko • Super Hang-On • Vapor Trail • Zoom • Battle Squadron • Bonanza Bros • Dark Castle • Ecc. ecc. ecc.

279.000

GAMEGEAR

con schermo a colori

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Bram Stoker's Dracula • Hook • Holyfield Boxing • Home Alone • Rampart • Super Off Road • Bart Simpson Vs. World • Humans • Spiderman • Strider 2 • Terminator 2 • WWF Wrestlemania Steel • Woody Pop • Galaga 91 • Olympic Gold • Pengo • Chessmaster • Junction • Out Run • Space Harrier • Super Golf • Super Monaco G.P. 2 • Donald Duck • Joe Montana Football • Sonic 2 • Ecc. ecc.

199.900

FLOPPERIA®

S.r.l.

599.000

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Cyber Lyp • League Bowling • Nam 75 • Puzzled • Baseball Star Pro • Blue's Journey • Magician Lord • Ninja Combat • Riding Hero • Super Spy • Top Player Golf • Alpha Mission 2 • Burning Fight • Ghost Pilot • King Of Monsters • Robo Army • Sengoku • Super Baseball In 2020 • Baseball Star Pro 2 • Crossed Swords • Eight Men • Fatal Fury • Football Frenzy • Last Resort • Mutation Nation • Ninja Commando • Soccer Brawl • Trash Rally • King Of Monsters 2 • Ecc. ecc. ecc. ecc.

con cavo SCART-RGB

NEOGEO

299.000

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Super Aquatic Games • Football Fury • Alien 3 • Batman Revenge Of Joker • Acclaims World Cup Soccer • Bram Stoker's Dracula • Daffy Duck & Marvin • Doomsday Warrior • Musha • NFL Football • Superman • Tazmania • Terminator 2 • Aerobiz • Alien vs. Predator • American Gladiators • Batman Returns • Dragon's Lair • Fatal Fury • Guerilla War • Super Turrican • Terminator 2 Arcade • Tiny Toons Adventures • Tom & Jerry • Humans • Kawasaki Caribbean • Kendo Rage • Star Trek: Next Generation • Super Empire Strikes Back • Dungeon Master • Actraiser • Big Run • Xardion • Area 88 - Un Squadron • Hyper Zone • Soul Blader • Super Bowling • Ecc.ecc.

SUPERNES

259.900

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Awesome Golf • Baseball Heroes • Block Out • Electrocop • Gauntlet • Ishido • Klax • Rygar • Shangai • Xybots • Checkered Flag • Chip's Challenge • Crystal Mines 2 • Gates Of Zendocon • Ms. Pacman • Pacland • Rampage • Road Blasters • Robo Squash • Scrapyard Dog • Stun Runner • Tournament Cyberball • Turbo Sub • Xenophobe • Zarlor Mercenary • A.P.B. • Basketbrawl • California Games • Hard Driving • Hockey • Ecc. ecc. ecc.

con cavo SCART-RGB

LYNX II

Flopperia Mail • Vendita per corrispondenza. Importazione diretta. Spedizioni in 24 ore.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • Fax (02) 72.00.18.04 • MM1-MM3 Duomo

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Disponibili tutte le ultime novità per PC, Amiga e console. Per ordinazioni:
Tel. 02/5518.0484-02/7200.1810 • Fax (24h) 02/5518.8105-02/7200.1804

BOVAS'HARDCAFE'

cia è veramente troppo costosa, pur tenendo conto dell'altissima qualità. Mi domando: chi ha la possibilità e il coraggio di spendere quattrocentomila lire per un gioco (non esageriamo: solo i giochi nuovi costano così tanto, alcuni vecchiotti, anche se belli, si possono portare a casa con centomila lire... NdD)? E lo stesso ho pensato per quanto riguarda il Black Power o il Black Rage che sia (anche che per questo il fenomeno è più giustificato, visto che si tratta di un sistema da bar) (ma bravo, e il Neo Geo cosa sarà mai? NdD). Purtroppo, dopo aver fatto tutte le mie contestazioni ho deciso di continuare a giocare con i miei portatili finché non avrò la possibilità di acquistarmi un PC o un Amiga. Ora sarei lieto se rispondeste ad alcune domande:

1) Potete dirmi, se esistono, quali sono i picchiaduro one vs one per Game Gear e Game Boy?
2) Nei numeri 15 e 17 ho visto la pubblicità da parte di un negozio di Street Fighter 2 su Mega CD e del CD Rom per il Super Famicom, cosa ne pensate?
3) le cartucce del Neo Geo quanto possono contenere al massimo?
4) Neo Geo si pronuncia esattamente come è scritto o in qualche altra strana maniera?

Vi ringrazio di aver letto la mia lettera, sarei molto contento di vederla pubblicata. Scusandomi per il disturbo vi saluto.

Fadini Gian Paolo

P.S. Un'altra domanda: è meglio come gioco di ruolo da tavolo il Signore degli Anelli o Stormbringer?

Carissimo Gian Paolo, sappi che noi siamo qui per rispondere ai lettori, quindi non disturbi affatto. Mi dispiace aver letto che tu sia insoddisfatto, ma vedi, non puoi paragonare una console portatile con una console tradizionale! Una console portatile è comoda perché è piccola e ridotta ai minimi termini, non puoi pretendere di paragonarla a un Neo Geo o a un Super Famicom, cosa ben diversa! D'altronde non riusciresti mai a giocare a scuola con un SF o un NG. Quello che sto cercando di dirti e che c'è sempre il rovescio della medaglia. Perché quindi non acquistare anche una console "grande", come MD, SF o NG? Puppati le risposte:

1) Che io sappia nulla di fatto per GG, per GB trovi due o tre cartucce di Wrestling...
2) Ho visto anche io, ma credo proprio che il negoziante in questione possa disporre del CD per SF, a meno che non se lo sia costruito in cantina... Lo stesso dicasi per SF2 su CD, anche perché dovrebbe uscire su una cartuccia da 16 mega...
3) 330 mega, lo dice anche la presentazione della macchina in questione...
4) E chi lo sa? E chi lo sa? spero di essere stato esauriente...

P.S. (Risposta al PS a cura di Christian Antonini, su mia commissione NdAlex) Sono due giochi molto diversi tra loro: Stormbringer è molto cupo di ambientazione, con un sistema percentuale di gestione e senza livelli. GiRSA è incentrato su di un fantasy classico (Luce=Bene, Tenebra=Male), pone in risalto il realismo ed è più tradizionale. Scegli tu.

MAI DIRE BOVAS...

Cari turzurilli e'mare del Bovas' Hard Café Lavazza (usate quello Dek che è più leggero), siamo due ragazzi di 15 anni molto appassionati di videogiochi e possediamo un Mega Drive e un Super Nintendo. E non è finita, qui abbiamo anche un mitico Game Gear e un Master System 2.

Ora vi preghiamo: per completare la nostra collezione regalateci un Neo Geo (modello sudafricano), visto che voi regalate console a tutti fatelo anche con noi.

Passiamo ora alle sfiziosissime domande:

1) Chi è il più fesso tra di voi? (Mi raccomando, tra di voi...)
2) E' vero che Alex nelle notti di luna piena si trasforma in lupo mannaro?
3) E' vero che ci pubblicate? (è vecchia, NdD).
4) E' vero che esiste un converter per usare le cartucce del Neo Geo sul Game Boy?
5) Quale gioco ci consigliate tra Zelda 3 e Super Ghouls 'n Ghosts?
6) Che voto dareste a Golden Axe 2 su Mega Drive?
7) E' vero o non è vero che uscirà questo benedettissimo Street Fighter 2 Champion Edition per Mega Drive?
8) E' vero che non è vero?

Saluti dai vostri affezionatissi-

BOVAS'HARDCAFE'

mi (si fa per dire) Leo e Corrado (Wow!) (Alias Felice Caccamo e Gianduia Vettorello).

P.S. Gira la palla.
P.P.S. Aduuukeen!!!!
P.P.P.S. Il Bovas' Hard Café è un piacere, se non è buono che piacere è? (Bella questa! NdD)

Per quel che riguarda il Neo Geo potete pure attaccarvi al tram, va visto che oggi mi sento particolarmente buono, vi concedo di pupparvi subito le risposte:
1)(Censura. E credeteci o no, ma non ero io NdAlex)
2) Saranno cacchi suoi! O no? (Grazie Dave! E poi ti pare che uno come me si fa condizionare da una cosa come la luna? NdAlex)
3) Ciucciati il calzino...
4) Sì, me lo sono costruito per giocare con le mie cartuccione all'università e per tirarmela davanti ai bambini...
5) E voi cosa scegliereste tra un pugno sul faccione e una scarpata nel didietro?
6) Puppati l'arretrato e lo saprai. Se fosse per me non più di 70...
7) E chi può dirlo? (Le news? NdAlex)
8) E chi può non dirlo? Statemi bene...

MICROPOSTA

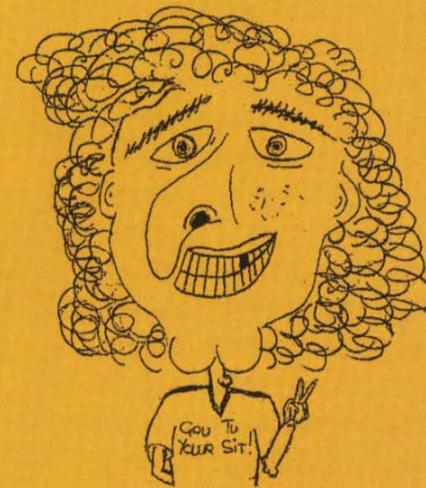
Questo mese l'appuntamento con la microposta sarà inverosimilmente breve: infatti di lettere interessanti ne abbiamo trovate poche, e questo non a causa dell'allineamento dei pianeti, o di chissà quale altro catastrofico motivo. Il fatto è che, veramente, stavolta vi siete impegnati poco: lettere eccessivamente dementi, lettere bruttine, insomma. Che vi prende? E' per caso la primavera? Siete stressati dalla scuola? E dai, su col morale! Ok Ok, soprassediamo... Angelo Bisesti ci tempesta di domande riguardanti il Lynx e il Master System. Particolarmente preoccupato per quest'ultima console, ci chiede se essa verrà supportata ancora per parecchio tempo o se è una macchina "in via di estinzione". Beh, se devo essere sincero, non è che il Master System se la passi molto bene. Infatti in America non esiste neanche, questo non perché la console sia morta, ma più semplicemente perché lì non è mai stata importata, e in Giappone è stata completamente soppiantata dal Game Gear. Il software viene dunque prodotto per il solo mercato europeo, dove il MS ha venduto parecchio negli anni passati e continua a farlo -discretamente- ancora oggi. Beh, finché dura il mercato in Europa... Per quanto riguarda il resto delle tue domande, è ufficiale: Street Fighter 69 sarà ambientato in un mercatino rionale napoletano, con annesso Guile ultraottantenne che userà il gel e lotterà col barbiere armato di asciugacapelli. Eric Lucon è invece l'ennesimo lettore che si lamenta della carenza di software per il Lynx e si preoccupa per il futuro di tale portatile, schiacciato anche in ambito pubblicitario dalla concorrenza. Beh, io sono notoriamente per il "poco ma buono". Non me ne frega niente di avere centomila giochi tutti brutti (o di media qualità): quando ho Klax, Awesome Golf, Pac Land, Checkered Flag, Switchblade II e California Games, posso ritenermi contento. Veloce per Marcello dell'Aquila: il tuo problema si può risolvere adeguatamente con un apposito convertitore, ma tieni presente che non tutto il software è in grado di riconoscerlo.Il Dr Jeckiller ci ha inviato una serie di domande idiote, del tipo "1) lo sapevate che i Giapponesi oltre ad avere sei dita per mano, hanno anche quattro braccia per giocare in doppio senza un amico? 2) ora lo sapete!". Comunque, caro il mio dottore, hai sbagliato: hanno semplicemente copiato la nostra idea del "Multisystem®", ovvero la fantastica periferica che vi aggiunge due braccia meccaniche, ottimo per fare i doppi ma anche per suonare il pianoforte. Per il resto considerami socio onorario (con relativa tessera gratuita) del Masini Killing Club... Passiamo così a Gianfranco Terlizzi, che vorrebbe eliminare le due bande nere sullo schermo del suo Megadrive italiano. I modi sono due: o agisci sul regolatore del sincronismo del tuo monitor (i televisori potrebbero avere qualche problema in questo senso, ma un buon elettricista dovrebbe darti una mano) lasciando intatto il tuo Megadrive, oppure puoi farti togliere da un negozio specializzato il modulatore PAL dalla tua console. In questo modo non solo avrai eliminato le due fastidiose bande nere, ma il tuo Megadrive dovrebbe diventare sensibilmente più veloce. Tieni però presente che, così facendo, dovrai per forza collegare la console al TV color mediante la presa scart, dato che il segnale RF, senza modulatore, è impossibile ottenerlo. Quel disgraziato di "7 1 3 1 7 7 9 2 5 4 - 7 1 8 3 5 6 14 9 14" (per chiunque si volesse cimentare nell'opera di decifrazione, il misterioso individuo ci ha assicurato che ad ogni cifra corrisponde una lettera diversa... NdP) ci ha spedito quattro buste dentro una più grande, dal contenuto polivalente: una lettera su carta igienica, una serie di stupidate, due cretinate su Lord SNK e sull'Anonimo, e infine una lettera rusticana farcita di scontrini, figurine, e, quel che peggio, spilli e lamette da barba. Ma lo sai che a momenti ci mozzavamo un dito per te? Sparati, che è meglio! Manila Manzo ci ha spedito una letterina d'amore per Alex, "I love you, I need you, I wanna be loved by you!", questo per fermarci solo alla busta. Che simpatica... Bene, lascio ad Alex la parola, che certamente meglio di me potrà ringraziarti (Grazie... NdAlex). Bene, direi che possiamo chiudere questa microposta ringraziando nel frattempo Gabry ZHI per la cartolina da Conversano (BA). Ciao ciao!!!

L'ANGOLO DELLA PROF

Questo mese vi siete proprio impegnati! Si vede che l'anno scolastico volge al termine, ed avete tutti paura di essere inesorabilmente bocciati. Vabbè, stavolta la Teotochi proprio non ha trovato errori significativi, e così ha deciso di rimpiazzare il suo usuale angolo con i compiti per le vacanze. Ci rivediamo dunque a luglio, mentre i compiti vanno per settembre!!!

ITALIANO
"Tema: l'importanza fondamentale del neoguelfismo trecentesco in riferimento all'entalpia di un sistema dinamico, con particolare attenzione per l'aspetto urbanistico del panlogismo eritreo"

LATINO
Tradurre dall'inglese alla lingua di Cicerone, senza passare per quella di Dante: "When I was young, it seemed the life was so wonderful, a miracle, oh, it was beautiful, magical. All the birds on the trees, they've been singing so happily, joyfully oh playfully, watching me"

MATEMATICA

Risolvere l'integrale definito da 0 a 2.5: (senx-cosx-tanx)lnx/sqr(sen(cos(tanx))) e dalla funzione ottenuta dallo stesso integrale (indefinito) trovare radici, dominio, codominio, "appartameti" ed "iquilini".

EDUCAZIONE FISICA
Toccare col dito indice sinistro il tallone del piede destro, appoggiando il piede sinistro al collo. Dopodiché piegare il busto verso il basso e fare 120 piegamenti sul piede destro.

EDUCAZIONE SESSUALE
Sbizzarritevi.

POCKY & ROCKY

I Globlins di Nopino sono sotto un'incantesimo terrificante. Aiuta Pocky, la nostra eroina, e Rocky, il simpaticissimo procione, e avventurati in sei mondi incantati, uno piu' difficile dell'altro e popolati da mostri sempre più' incredibili, a distruggere lo stregone malvagio e a liberare dall'incantesimo i Goblins. Se da solo non ci riesci puoi farti aiutare da qualcunaltro; INFATTI CON QUESTO SPLENDIDO GIOCO EPICO SI PUO' GIOCARE SIA DA SOLI CHE IN DUE CONTEMPORANEAMENTE. E non solo......... ma si possono anche usare tutti i comandi del Joy Pad, ed ognuno di essi ha una funzione diversa. E' ECCEZZZZZIONALEEEE.
Cassette originali Nintendo con istruzioni in Italiano.

Cynco

è un'esclusiva: **HALIFAX** s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - **CYNCO** è un marchio **HALIFAX**

ARMA LETALE

RIVIVI LE AVVENTURE DELLA TRILOGIA DI "ARMA LETALE" IN UN SOLO VIDEOGIOCO. NEI PANNI DI ROGER MARTAUGH O MARTIN RIGGS, I PROTAGONISTI, PUOI SGOMINARE BANDE DI NARCOTRAFFICANTI, DISINNESCARE BOMBE, ANNIENTARE KILLER SANGUINARI. IL TUTTO CONDITO CON UNA MUSICA EMOZIONANTE CHE TI CATAPULTERÀ NEL MONDO DEI TUOI EROI.

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO con l'assistenza e la